PC SOLUCES

MENSUEL
NOUVELLE
FORMULE

WWW.PCSOLUCES.COM

180 PAGES
3 MAGAZINES EN 1

100 PAGES D'INFOS

PREVIEWS

ALIEN VS PREDATOR • ATLANTIS 2
BALDUR'S GATE - TALES OF THE SWORD COAST...

TESTS

CIVILIZATION CALL TO POWER, LA NOUVELLE RÉFÉRENCE
X-WING ALLIANCE POUR LE MEILLEUR ET POUR LE MEILLEUR, ETC.

ENQUÊTES ET DOSSIERS

LE PENTIUM III • LES PC PAS CHERS • LES SALLES DE JEUX EN RÉSEAU

+70 PAGES DE SOLUTIONS

FALLOUT 2 • RAINBOW SIX • RIVAL REALMS • SIM CITY 3000
TEX MURPHY OVERSEER • HALF-LIFE : CRÉEZ VOS NIVEAUX (2ÈME PARTIE ET FIN)

+1 CD-ROM UNIQUE

DÉTAIL p.98

- 20 MINUTES DE VIDÉOS PLEIN ÉCRAN POUR VOIR CE QUE VOUS AVEZ LU DANS LE MAGAZINE
- 11 DÉMOS JOUABLES
  EXCLUSIF : REQUIEM, le successeur d'Half-Life EN DÉMO JOUABLE !
- DES CENTAINES DE FICHIERS : ASTUCES, SAUVEGARDES, SHAREWARES, ADD-ONS, MISES À JOUR
  - HALF-LIFE : 5 NIVEAUX SOLO ET 11 NOUVEAUX PERSOS POUR JOUER EN RÉSEAU ! - SIM CITY 3000 : 18 NOUVELLES CARTES

25

L 9506 - 25 - 39,00 F

Numéro 25 • avril 1999 - 39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

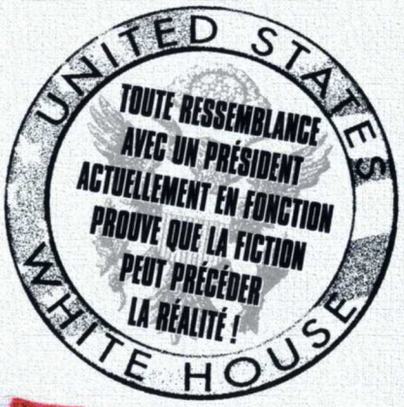
DUSTIN HOFFMAN ROBERT DE NIRO

Leur technique : la manipulation
Leur cible : les médias
Ensemble, ils peuvent vous faire croire n'importe quoi !

DES HOMMES D'INFLUENCE

MAINTENANT DISPONIBLE EN VIDEOCASSETTE

EN VENTE PARTOUT



TF1 VIDEO

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

NEW LINE CINEMA

FORUM VOYAGES

METROPOLITAN FILM & VIDEO

PC SOLUCES avril

25

NUMÉROS UTILES
Accolade (Electronic Arts) 04 72 53 25 25
Activision 08 36 68 17 71
Blue Byte (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Cryo 01 44 65 25 65
Eidos 08 36 68 19 22
GT Interactive 08 36 68 14 11
Infogrames 04 72 65 50 00
Interplay 01 53 83 17 39
Lucas Arts (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Microsoft 01 69 86 46 46
Psygnosis 01 44 40 71 99
Sierra 01 46 01 46 00
Ubi Soft 01 48 18 50 00

NUMÉROS DE TÉLÉPHONE DES CONSTRUCTEURS
Creative Labs 01 39 20 86 00
Diamond Multimédia 01 55 38 16 00
Epson France 01 40 87 37 18
Guillemot Corporation 02 99 08 90 88
Intel 01 45 71 71 01
Matrox 01 45 60 62 08

RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET
http://www.pc-soluces.com
- Consultez le sommaire du numéro en kiosque
- Commandez les anciens numéros
- Abonnez-vous On-line
- Les dernières news des jeux vidéo
- Tous les sites des éditeurs
- Écrivez à la rédaction

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc.
92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 33
Fax : 01 41 06 44 48
www.cyberpress-publishing.com

Président-directeur général : Marc Andersen
Directeur financier : Xavier de Portal
Directeur du développement : Philippe Deleplace (phdcyber@aol.com)
Directrice commerciale : Isabelle Weill
Chefs des ventes : Claude Jaquier - Tél : 01 41 06 44 40 (cljaquier@aol.com)
Service abonnements : Christophe Basset - Tél : 01 41 06 44 44
Commandes anciens numéros : Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 33
Publicité : Isabelle Weill - Tél : 01 41 06 44 45 et Jocelyne Martignoni - Tél : 01 41 06 44 63
Photogravure : Quadratin (Paris)
Impression : SIEP (Bois Le Roi), SNIL (Fleurines)
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse
Abonnements en Suisse : Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28
En Belgique : Tondeur SA, 9 avenue Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 17
Éditeur responsable : Jean Philippe Tondeur
Tarifs d'abonnements et de réassorts pour les autres pays, nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Ce numéro comporte un CD-ROM gratuit encarté entre les pages 98 et 99, qui est offert et ne peut être vendu.

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*
WWW.PCSOLUCES.COM

Cyber Press Publishing édite également : PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, SATURN & NINTENDO 64 - PC COLLECTOR - CINÉ LIVE VIDÉO MUSIC - MUSIC UP!

(*) 3615 & 36 68 : 2,23 F/mn

Directeur de la publication : Marc ANDERSEN (andercyber@aol.com)

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 76997
N° ISSN : 1269-2921
Illustration de couverture : Civilization Call To Power © Activision
©1998 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ou de son cédérom ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing.

Directeur de la rédaction : Claude Lucas (Claudlucas@aol.com)
Directeur Multimédia : Daniel Lauro (Danbiss@aol.com)
Assistant Multimédia : Julien Minier (julien97@aol.com)
Chef de rubrique : Michel Desangles (mkdf@club-internet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Xavier Allard (LDU@club-internet.fr)
Sharewares : Christophe Lemonnier (ariochld@aol.com)
Directeur artistique : Eric Beauzel
Couverture : Vanessa Wajeman
Maquette : Vanessa Wajeman
Secrétariat général de Rédaction : Isabelle Derveaux (derveaux@aol.com)
1ère Secrétaire de rédaction : Catherine Montagnon
Secrétaires de rédaction : Richard El Mestiri, Marie-Hélène Millot,

Responsable télématique : Alain Milly (AlainMilly@aol.com)

Rédacteurs : Jean-François Molas, Rodolphe Donain, Yann Lebecque, Luis de Oliveira, Christophe Lemonnier, François Baldjian,
Illustrations : Yacine, Yann Lebecque

(((ÉDITO)))

Ça se passait l'autre nuit, enfin, y a pas longtemps. Je me suis retrouvé dans une grande salle aux murs de feu, remplie de diablotins qui me piquaient les fesses avec des fourches très pointues ; ils poussaient des cris très stridents. Je me demande si ces cris ne me faisaient pas plus mal que les piques que je recevais dans le cul. C'était horrible. Un diable, beaucoup plus grand que les diablotins vint me voir et me dit : «choisis une porte». Et effectivement, je voyais des portes. Sur chacune d'entre elles, je distinguai des écriteaux : Half-Life Multiplayer ; ça avait l'air cool. Mais en me rapprochant, je vis, en plus petit : pas d'adversaires ! Mince, c'est priver un jeu de toute sa substance. C'est s'emmerder à cent sous de l'heure. La suivante : Tomb Raider. Et en plus petit : sans Lara Croft. Ah ben là aussi, c'est ennuyeux. Je continuai : X-Wing Alliance sans Faucon Millenium, Sanitarium sans scénario, Monkey Island sans humour, Star Trek sans Klingons, Sim City 3000 sans monuments et le comble : Monaco Racing Simulation sans voitures. Je dis au diable : «dis donc bonhomme, c'est pas un choix, ça, c'est du dilemme». Il me répondit qu'il restait une porte. En effet, il restait bien une toute petite porte. Sur laquelle il était marqué «Familles de France». Je regardai le diable, il souriait. Ma curiosité maladive me poussa à ouvrir la porte. Je fus immédiatement précipité dans un gouffre. Je tombais, tombais, j'entendais le diable se marrer. Au moment où j'écris ces lignes, je continue de tomber, tomber, j'ai mal au cœur, il fait très chaud puis très froid. Je crois que je meurs doucement, et les jeux vidéo avec moi...

Léo de Urlevan

(((SOMMAIRE)))

Bloc-Notes	4
News	6
Enquête : Familles de France	16
Page Internet	18
Mises à jour	19
Multimédia	20
Bouquins	21
Dossier : Les PC pas chers	22
En développement	26
Les Previews	40
Sur vos écrans	57
Add-Ons	92
petites bourses	94
Sommaire CD-Rom	98
Dossier : le Pentium III	100
Shopping	102
Crash-Test	104
Dossier : Salles de Jeux en Réseau	106
Courrier des lecteurs SOS	110
Triche-trash	112
Système D	120
Guide Sim City 3000	124
Guide Rival Realms	136
Guide Rainbow 6	140
Guide Fallout 2	146
Soluce Tex Murphy Overseer	162
Guide Hlaf-Life/Worldcraft	172

Index des avant-premières

Atlantis	26
Vampires	30
Braveheart	32
Street Wars	34
Requiem	40
Descent II	43
UEFA Champions League '99	43
Tanktics	44
Jane's Fleet Command	45
Puma Street Soccer	45
Chroniques de la Lune Noire	46
Official Formula One Racing	48
Hell Copter	50
Jazz Jackrabbit 2 The Secret Files	51
Wild Metal Country	51
Tank Race	52
North & South	53
Pro Pilot 99	53
Aliens vs Predator	54

Index des tests

Billard Club House	71 %	87
Chess Master 6000	93 %	81
Civilization Call to Power	91 %	58
Imperialism 2	20 %	81
Jack Nicklaus	74 %	87
L'Amerzone	83 %	88
Le Gardien des Ténèbres	59 %	87
Pro 18	69 %	81
Redline	70 %	83
Roller Coaster Tycoon	84 %	78
Starshot Panique au Space Circus	80 %	66
Tank Blaster	75 %	82
Warzone 2100	71 %	86
X-Wing Alliance	95 %	70

Prochain numéro 30 avril

bloc notes

www.PC SOLUCES.COM

LA PALME D'OR DU COUPON LE PLUS MARRANT REVIENT À EMMANUEL ROUSSEAU OU PEUT-ÊTRE DEVRAIS-JE DIRE PIERRE ALLAIN QUI A BIEN SAISI L'ESPRIT RÉDACTIONNEL DU MAGAZINE, EN NOUS PROPOSANT DÉMINEUR, TÉTRIS, TOP GUN ET MANKIND PARMI SES JEUX PRÉFÉRÉS, QUI ATTEND AVEC IMPATIENCE L'ANNIVERSAIRE DE WINNIE L'OURSON TRESPASSER 2 OU DEER STALKER. MORT DE RIRE MEC, BIEN VU, SI ON AVAIT DU BOULOT POUR TOI, CE COUPON AURAIT PU ÊTRE MEILLEUR CV. PUTAIN, ÇA FAIT DU BIEN DE SE MARRER EN FAISANT DE "L'ADMINISTRATIF", C'EST PLUTÔT RARE.

MES QUATRE JEUX PRÉFÉRÉS POUR LE HIT-PARADE DES LECTEURS :

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....

LES DEUX JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE :

1) .....
2) .....

JE SOUHAITE VOUS VOIR PUBLIER DES AIDES POUR LES JEUX SUIVANTS :

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
.....
CODE POSTAL : .....
VILLE : .....
.....
MICRO : .....
.....

À DÉCOUPER OU À RECOPIER ET À RETOURNER À : PC SOLUCES — BLOC-NOTES, 6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX.

Tous les coupons raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.

LES JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE

1. AGE OF EMPIRES 2
2. DIABLO 2
3. DUKE NUKEM FOREVER
4. TIBERIAN SUN
5. INDIANA JONES
6. LANDS OF LORE 3
7. ALIENS VS PREDATOR
8. COMMANDOS LE SENS DU DEVOIR
9. COMMANDOS 2
10. RESIDENT EVIL 2

LES JEUX QUE VOUS PRÉFÉREZ

1. HALF-LIFE
2. FIFA 99
3. BALDUR'S GATE
4. AGE OF EMPIRES
5. CARMAGEDDON 2
6. COMMANDOS
7. DEATHKARZ
8. NEED FOR SPEED 3
9. SILVER
10. COMMANDOS

LE TOP DE LA RÉDACTION

RODOLPHE : CIV.CALL TO POWER - JEFF : X-WING ALLIANCE - YANN : HALF-LIFE
FRANÇOIS : HALF-LIFE - LUIS : HALF-LIFE - XAVIER : X-WING ALLIANCE

LES MEILLEURES VENTES DU MOIS DERNIER

1. SIM CITY 3000
2. BALDUR'S GATE
3. ALPHA CENTAURI
4. EGYPTE
5. HALF-LIFE
6. VERSAILLES
7. AGE OF EMPIRES
8. TOMB RAIDER 3
9. I-WAR
10. CAESAR 3

LES SORTIES PRÉVUES POUR LE MOIS D'AVRIL

SHADOWS OF DEATH - MINDSCAPE
SPORTS CAR GT - ELECTRONIC ARTS
DARK CITY - EIDOS
BILLARD CLUB HOUSE - VIRGIN
STEEL PANTHERS III ADD-ON - MINDSCAPE
CITY OF THE FALLEN - EIDOS
WORLD WAR II GI - GT INTERACTIVE
ABSOLUTE FOOTBALL - VIRGIN
STARSHOT PANIQUE AU SPACE CIRCUS
BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST - INTERPLAY
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER - EIDOS
EXTREME SPORTS - EIDOS
SILVER - INFOGRAMES

LA PASSION. LA GLOIRE. LE FOOTBALL.

UEFA

CHAMPIONS LEAGUE®

SAISON 1998/99

LE JEU VIDEO OFFICIEL DE L'UEFA CHAMPIONS LEAGUE

UEFA CHAMPIONS LEAGUE. Ce nom évoque à lui seul toute la passion, la force, la ferveur de l'élite du football européen. Désormais, UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1998/99, sur PC et PlayStation, vous offre l'unique opportunité de vivre chaque seconde de cette prestigieuse compétition.

- Le seul Jeu Vidéo Officiel de l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99. Retrouvez les véritables clubs, joueurs, maillots, logos et sponsors de la saison.
- Inclus : tous les clubs vainqueurs des années antérieures, du début de la Coupe de Champions à l'actuelle UEFA CHAMPIONS LEAGUE.
- De nombreux modes de jeu incluant l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE, des matches amicaux, des tournois personnalisés et des matches scénarios uniques.
- Représentation fidèle et superbe de 21 des plus grands stades d'Europe.
- Commentaires français en temps réel et introductions aux matches par Roger Zabel.
- Joueurs réalisés en motion capture et entièrement texturés. Intelligence artificielle sophistiquée.
- Toutes les statistiques actualisées de la saison 1998/99, affichées en tableaux graphiques haute résolution, dans le plus pur style de l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE.

LE JEU

PC CD

PlayStation

Disponible maintenant

Silicon Dreams

www.eidos.com

EIDOS INTERACTIVE

Les noms et images des personnes ainsi que tous les noms et logos des clubs sont les propriétés de leurs ayants droits respectifs. L'UEFA ne peut être tenue responsable pour les reproductions non autorisées de ces noms et logos. Tous les logos UEFA et " UEFA CHAMPIONS LEAGUE " sont des marques déposées. Aucune reproduction des ces marques n'est possible sans l'accord écrit de l'UEFA. Tous droits réservés par l'UEFA. Edité par Eidos Interactive Ltd. © et développé par Silicon Dreams Studio Ltd. 1999. Le logo « PS » et " PlayStation " sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

ACTIVISION II

Activision prépare actuellement les suites de Battlezone et Dark Reign, baptisées respectivement Battlezone II et Dark Reign II et prévues respectivement pour octobre et décembre. Ces deux titres seront optimisés pour le Pentium III. Je vais pas me fouler non plus, y a pas de raison que je sois le seul à bosser, alors rendez-vous dans des previews à la fin de l'été. Non mais...

DARK REIGN II

DARK REIGN II

BATTLEZONE II

BIT x HERTZ

Tous les deux ans sort un projet d'ordinateur nommé Hal, comme l'ordinateur de « 2001 : l'odyssée de l'espace ». Les premiers à le faire, ça a été Hewlett-Packard, en 1972 si mes souvenirs sont bons. C'était une petite calculette scientifique, à l'époque un monstre de puissance. Ce mois-ci, c'est une boîte américaine, Star Bridge, qui prétend avoir construit le super-ordinateur le plus rapide du monde. Avant de vous en donner les spécifications, je vous donne, à titre de comparaison, celles de Blue Pacific, le plus gros super-calculateur d'IBM, qui simule des explosions atomiques au Lawrence Livermore Lab de Californie : il effectue quatre mille milliards d'opérations à la seconde et occupe un volume équivalent à un gros garage. Selon Star Bridge, Hal est censé effectuer quatre fois plus d'opérations à la seconde, pour un volume équivalent à une toute petite valise ! Étonnant, non ? On se demande comment des inconnus peuvent développer un truc qui éclate les meilleures machines d'IBM sans qu'on en ait jamais entendu parler. En fait, les 4.000.000.000.000 d'opérations de Blue Pacific sont en virgule flottante sur 64 bits, et celles de Hal sont en entiers sur... 4 bits ! C'est un peu comme si je disais que mon PC est cadencé à 14 gigas, puisqu'à chaque cycle d'horloge, il traite 32 bits. Il fait 32 opérations, donc chaque MHz est à multiplier par 32, non ? Et attendez, je compte pas le cache ! Et la carte vidéo ! Et la carte son ! Allez, j'ai un PC à 125 gigahertz, et on n'en parle plus.

on vous dit tout

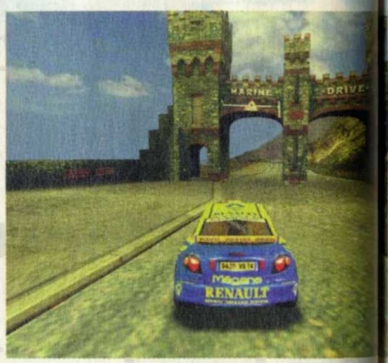
MESSAGE PERSO : MERCI BENJAMIN DE LONDRES, TON SINGE NOUS A TOUS BIEN FAIT MARRER !

AOL n'a commencé à tester sa compatibilité avec l'an 2000 qu'au mois de février dernier. Pour une boîte qui travaille exclusivement sur informatique, c'est un peu jeune, non ?

Bill Gates vient de donner 19 milliards de francs à une œuvre charitable, soit environ 7% de sa fortune. Moi qui me foutait de sa gueule il y a quelques mois parce qu'il se faisait briller en refilant des clopinettes, me voilà fort marri. Oui, mais il a donné cette somme à sa propre fondation, la William H. Gates Foundation. Et c'est déductible des impôts. Et ça va redorer son image au procès. Ah, tout s'explique.

ROULEZ POUR UBI !

Du 15 mars au 28 avril, UBI Soft organise un concours à l'occasion de la sortie de Rally Championship 99. Il «suffit», pour gagner, de donner le nom du vainqueur de chaque épreuve du championnat de France de Rallye. Vous pourrez gagner, après chaque épreuve, un jeu Rally Championship 99, des T-Shirts et des bloc-notes. Mais le must, c'est qu'à la fin du championnat, vous pourrez gagner un stage de pilotage de 3 jours à l'Ecole de Pilotage de Cergy. Renseignements sur le site d'Ubi Soft (http://www.ubisoft.fr).



LE NOUVEAU DANTEC

Je signale à tout hasard la sortie de « Babylon Babies » de Maurice G. Dantec, l'auteur des « Racines du mal » dont on avait eu l'occasion de dire le plus grand bien. Étant donné que j'ai acheté son dernier opus ce matin, je n'ai pas eu le temps de le lire, mais je sais que cet homme est absolument incapble d'écrire quelque chose de mauvais. Les génies sont rares, ne passez pas à côté de celui-là.

LEGO MUTITÂCHE

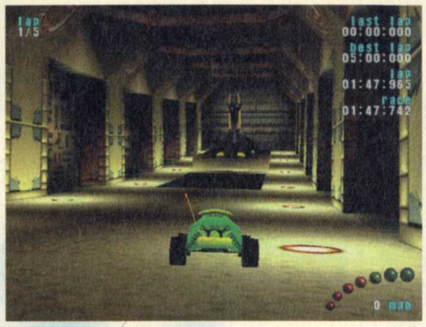
Un programmeur vient de lancer un projet Open Source nommé LegOS: un système d'exploitation pour le processeur Lego. Il s'agit bien des petites briques en plastique de notre enfance. Depuis six mois, le fabricant de jouets propose un petit processeur programmable permettant de créer divers robots et automatismes. Il s'avère que ce processeur est assez puissant pour que des programmeurs aient décidé de créer un système d'exploitation multitâche préemptif avec allocation dynamique de la mémoire et accès direct aux périphériques disponibles: caméras, thermomètres, émetteurs-récepteurs infrarouges, moteurs, etc. Le tout permettra par exemple de programmer ces petits bijoux en C++ ou directement en assembleur. Eh, faut pas déconner, jouer, c'est sérieux.

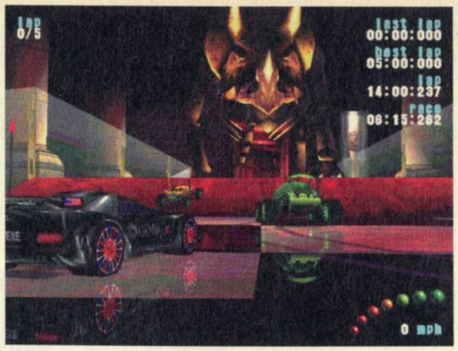
ABRI ANTI-Y2K

DES SÉNATEURS AMÉRICAINS, RAPPORTANT SUR LA QUESTION DU BUG DE L'AN 2000, ONT PRÉVENU LEURS CONCITOYENS : IL FAUT TRAITER CE BUG COMME ON TRAITE UN CYCLONE, C'EST-À-DIRE STOCKER DE LA NOURRITURE ET DE L'EAU POUR QUELQUES JOURS, ET S'ATTENDRE À NE PLUS POUVOIR UTILISER LES TRANSPORTS PENDANT UN MOMENT, Y COMPRIS LES VOITURES, PUISQUE LES PAYS QUI FOURNISSENT LE PÉTROLE NE SONT PAS, EUX, ENCORE EN MESURE DE RÉSOUDRE LE BUG.

FRANÇOIS RESTE MÉFIANT QUAND MÊME...

Acclaim prépare en ce moment Re-Volt, un jeu de course de modèles réduits prévu pour le mois d'août. On devrait retrouver 28 voitures, 14 ciruits solo, 5 modes de jeu, un mode réseau supportant 12 joueurs, 4 circuits multijoueur, des bonus... Bref, un jeu dans la veine de MicroMachines, tout en 3D. François, notre spécialiste en modèles réduits TT 1/8 vous en reparlera bientôt !





Aux Etats-Unis, les ventes de jeux vidéo et de consoles ont représenté plus de 30 milliards de francs l'an dernier. 20 sociétés se partagent les quatre cinquièmes de ce chiffre. Oligarchie?

WWW.FRIGO.NET

Inutile de vous parler de l'Electrolux Screenfridge, un frigo connecté à Internet qui permet de faire ses courses en cliquant sur un écran intégré, qui parle, qui donne des recettes de cuisine, qui avertit quand il n'y a plus de glace et qui donne les cours de la bourse ? Ce genre de gadget idiot va fleurir dans les prochains mois. C'est très simple, pour savoir ce qui va sortir, prenez n'importe quoi qui se branche sur l'électricité et ajoutez « connecté à Internet ». Exemple : « un sèche-cheveux connecté à Internet » (il analyse la texture des cheveux, va interroger un site spécialisé et détermine automatiquement la température et la durée du séchage). « une voiture électrique connectée à Internet » (elle est reliée à votre carnet de rendez-vous et va automatiquement où vous devez aller), « un vibromasseur connecté à Internet » (il analyse... Oh, inutile de vous faire un dessin).

D'ailleurs, 13 boîtes américaines informatiques, de télécommunications et d'électricité, dont Alcatel, Motorola, Ericsson, IBM, Philips et Sun, se sont réunies pour créer un standard de communication basé sur Java permettant de relier tous les appareils électro-ménagers (y compris l'électronique domestique, genre magnétoscopes, radio, etc) entre eux et sur Internet. Alors des frigos Internet, on va en bouffer, vous inquiétez pas.

FAUSSE BONNE NOUVELLE

En février est apparu sur Internet le code source d'un émulateur Nintendo 64 pour PC. Un code source, c'est la suite d'instructions qu'écrit un programmeur ; ensuite, ce code est compilé, et ça donne un programme qui marche. Autrement dit, si quelqu'un trouve par hasard sur Internet, disons, le code source d'un émulateur Nintendo, il ne lui reste plus qu'à le compiler à l'aide d'un compilateur (ça se trouve) pour avoir un émulateur qui marche. Alléchant, non ? En une semaine, le serveur qui proposait ce source a reçu plus de 10.000 visiteurs. Hélas, c'était un faux : un petit malin s'est contenté de désassembler UltraHLE, un émulateur Nintendo 64 sorti il y a quelque temps et retiré presqu'aussitôt (les programmeurs craignant un procès de Nintendo), et de publier ça tel quel. Sans entrer dans les détails techniques, il est impossible de recompiler un programme décompilé, qui comporte de nombreuses approximations. Pour s'excuser, le petit malin en question a déclaré que c'était pour lui une manière d'attirer les programmeurs pour essayer d'en entraîner quelques-uns à créer une version « Open Source » d'un émulateur N64. Raté, man...

MANIF ANTI-MICROSOFT

Un groupe d'une centaine de fans de Linux ont défilé début mars devant les locaux de Microsoft en Californie, portant des boîtes de Windows non ouvertes et demandant un remboursement. C'est vrai, même si vous choisissez de ne pas utiliser Windows, vous êtes obligé de le payer quand même dans 99% des cas. Un représentant de Microsoft leur a expliqué que ce n'était pas à Microsoft de rembourser, mais au constructeur de la machine, ce à quoi les manifestants ont répondu que les constructeurs s'en foutaient comme de l'an quarante et que certains d'entre eux cherchaient depuis plusieurs mois à se faire rembourser, en vain. Sur cette cordiale mésentente, et après deux ou trois incidents (les types de Microsoft ont bloqué l'ascenseur dans lequel se trouvaient les manifestants, oups), la manif s'est dispersée. On en parle quand même dans PC Soluces, à 10.000 kilomètres de là, un mois plus tard. Est-ce à dire que ça peut faire boule de neige ? Va savoir.

CREATIVE Y VA À LA SAUVAGE !

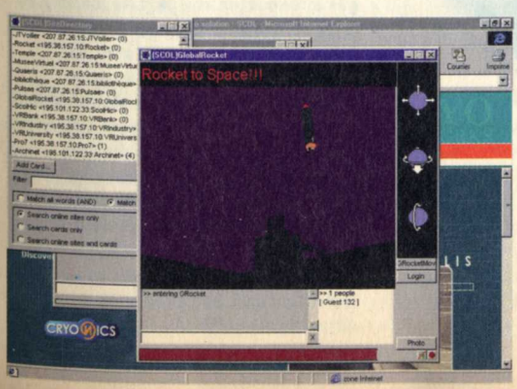
CREATIVE LABS DEVRAIT BIENTÔT COMMERCIALISER LA 3D BLASTER SAVAGE4 32 MO, UNE CARTE 2D/3D BASÉE SUR LA PUCE S3 SAVAGE4 DONT NOUS VOUS PARLIONS LE MOIS DERNIER. CETTE CARTE SERA DONC AGP 2X ET 4X, ET DOTÉE DE 32 MO DE SDRAM. ELLE EXISTERA AUSSI EN VERSION PCI. SON PRIX DE VENTE SERA DE 1000 FRANCS ENVIRON.

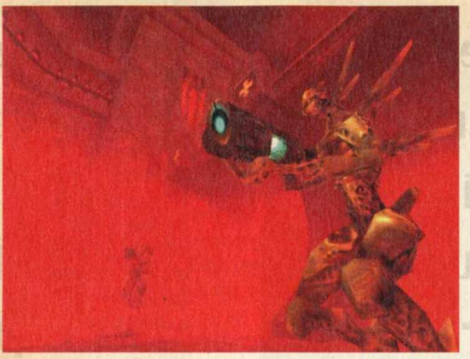
CYBER FOIRE DE PARIS

La Foire de Paris, qui se tiendra porte de Versailles du 28 avril au 9 mai 1999, proposera un stand Espace Informatique où l'on pourra retrouver, parmi 60 exposants, 3Com, Creative Labs, Hewlett Packard, Intel, Matrox et Ubi Soft. Ca ne devrait pas décoiffer les pros du PC, mais pour ceux qui veulent avoir une vision d'ensemble du PC, ça semble prometteur.

CRYO VA PLANTER INTERNET ?

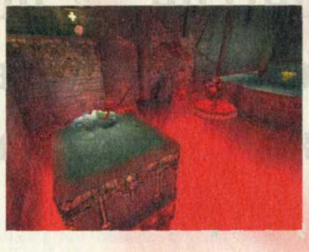
Cryo, sans cesse à la recherche de concepts fumeux qui pourraient donner des résultats intéressants mais en fait non, lance Cryonics, un éditeur de site Internet 3D. Ne vous attendez cependant pas à voir votre Home Page ressembler à Half-Life, nous sommes ici plus proches du Deuxième Monde. Mais c'est déjà assez sympa, puisque l'on peut créer son univers virtuel sur le Net... Quand on sait qu'une page perso traditionnelle n'attire que peu de monde (les photos de son chien n'intéressent personne sur le Net, ne soyons pas mégalos !), un monde virtuel 3D créé par un logiciel Cryo a de quoi faire peur ! D'ici à ce qu'ils commencent à patcher Internet ! Renseignements sur http://www.cryo-networks.com.





QUAKE COUALACOUACOUA

Je suis désolé. Les jeux de mots avec Quake ont déjà été fait mille fois, et je n'ai trouvé que ce générique de Coua Couao (vous savez, le canard en papier) pour introduire Quake III Arena, qui devrait arriver en septembre. Quake III, comme Unreal Tournament, est un jeu orienté uniquement multijoueur dont la partie solo sera axée uniquement sur l'accumulation de frags contre des bots. Le jeu s'annonce franchement beau mais, mauvaise nouvelle pour les possesseurs de Pentium 166, il sera optimisé Pentium III. Autant dire qu'il faudra disposer d'une bonne bécane pour en profiter !



PLOUF

Si le gouvernement russe ne trouve pas 1,5 milliard de francs d'ici fin avril, la station Mir, qui est dans l'espace depuis 13 ans, devra être partiellement démontée et ira s'échouer dans l'océan Pacifique. C'est les poissons qui vont être contents. Une nouvelle maison, avec la vidéo, un four à micro-ondes et l'intégrale des chœurs de l'Armée Rouge en stéréo!

PORNO POUR NOUS

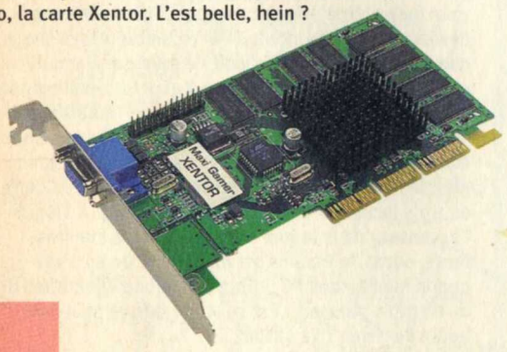
Un film porno vient d'être fait à l'intention presque exclusive des programmeurs spécialisés dans le cryptage et la confidentialité. Ça s'appelle « Cryptic Seduction » et ça dépeint un monde dans lequel des programmeuses sexy et bronzées passent leur temps à jouer à la bête à deux dos avec des programmeurs musclés et tatoués. Le dialogue est bourré de private jokes, du genre « je vais te pomper ta clé secrète » et autres joyeusetés. Les auteurs ont déclaré que le film avait deux buts : primo, de promouvoir les idées de liberté et de privauté des nerds et autres geeks, et secundo, faite un carton auprès de tous les informaticiens du monde. Se reconnaîtront-ils, eux qui bronzent à la lueur de leur moniteur 17 pouces ? Ça reste à voir.

FREE INTERNET

En Grande-Bretagne, il est inutile de s'abonner à un fournisseur d'accès Internet: en effet, la plupart sont non seulement gratuits, mais en plus proposés par de grosses compagnies dont ce n'est pas la spécialité, comme Dixons (une chaîne de grands magasins), British Telecom, Toys'R'Us, des clubs de foot, etc. Oh, ne rêvez pas, ce n'est pas l'effet de la bonté naturelle de nos cousins grands-britons, mais l'effet des prix de British Telecom qui, comme chez nous, sont absolument prohibitifs. La différence, c'est que les Telecoms reversent une partie des recettes aux fournisseurs d'accès, un peu comme le Minitel ici. Du coup, ces fournisseurs ont tout intérêt à faire venir le client en ligne, quitte à offrir l'abonnement, puisque l'essentiel des gains provient de la durée de connexion. Le fait que les services de mail gratuits soient saturés de publicité joue aussi. D'où ce proverbe en version 2.0: à cheval donné, on paie de fois la monture...

GUILLEMOT FAIT FORT UNE FOIS DE PLUS !

Un accord a été signé entre Guillemot Corporation et NVIDIA. Guillemot s'est fait une spécialité des produits de qualité à prix plancher. Donc, d'ici peu, on devrait obtenir le résultat suivant : cartes puissantes pas chères. Et un peu françaises. Donc, soyez sur vos gardes en attendant la sortie des Maxi Gamer Phoenix 2, Xentor et Xentor 32, trois cartes basées sur un chipset 128 bits de NVIDIA, au standard AGP2X/4X, compatibles Direct3D et OpenGL. La Phoenix 2 disposera du chipset RIVA TNT Vanta Twin-Texel 128 bits 2D/3D avec 2 à 8 Mo de SDRAM pour environ 600 francs. Les Xentor, elles, seront basées sur le chipset NVIDIA RIVA TNT2 avec 16 ou 32 Mo de SDRAM pour environ 1000 et 1500 francs. En photo, la carte Xentor. L'est belle, hein ?



TON SUR TON

Un site a eu une bonne idée: proposer aux possesseurs d'iMac (le petit Macintosh qui existe en version mandarine, raisin, myrtille, citron vert et je ne sais plus quoi) de changer la couleur de son site en fonction de la couleur de la machine de l'utilisateur. Un cookie pour mémoriser le truc, et dès la visite suivante, le site consulté est de la même couleur que l'iMac. Chicos, non? Pour PC, pour l'instant, le choix se résume à: beige clair, beige foncé, gris clair et gris foncé. Alors, on se remue, les constructeurs?

Microsoft accuse maintenant AOL, qui est en cours de rachat de Netscape, de continuer à fournir Internet Explorer uniquement pour ne pas briser les arguments du gouvernement dans le procès qui l'oppose à Microsoft. Le PDG d'AOL a même déclaré qu'il considérait Explorer comme supérieur à Netscape. Il a sciement racheté une poubelle ou quoi?

MAUVAISE FOI 1

Cameron Myhrvold, un des vice-présidents de Microsoft (que je vais désormais appeler CM pour gagner du temps), témoignait en février dernier au procès US/Microsoft. C'était un exercice de style dans le registre mauvaise foi. L'avocat du gouvernement, David Boies, lui lance une perche : « Vous savez pertinemment bien que vous obligez AOL et d'autres à respecter une part de marché de 85% pour Internet Explorer, et à limiter Netscape à 15% ». « Totalement faux », répond CM. Boies sort alors un e-mail signé CM disant : « ce provider doit s'engager à respecter une part de marché de 85% en faveur d'Internet Explorer ». CM répond : « le contrat avec AOL n'était pas encore signé à cette époque ». Par la suite, il n'oppose aux preuves que fournit l'avocat du gouvernement que des phrases du type « j'ai dû me tromper », « j'ai changé d'avis entre-temps », « c'est faux », ou pire : « le greffier qui a saisi ma déposition précédente a dû rajouter des phrases que je n'ai jamais prononcées ». Qu'est-ce qu'on ferait pas pour défendre son bifteck...

BABY ALONE IN ABILENE

Abilene est le nom du projet préfigurant Internet 2. C'est un réseau parallèle permettant d'obtenir une vitesse de transmission 10.000 fois supérieure à celle d'Internet. Il utilise pour cela un réseau de fibres optiques. Génial, on va enfin pouvoir jouer à Half-Life et downloader des CD sur Internet sans problème ? Pas vraiment, puisque ce réseau «parallèle» est réservé à des cas bien particuliers, entre autres les télé-opérations chirurgicales, c'est dire si peu de monde y aura accès ! Mais Terry Rogers, directeur du réseau Abilene, résume l'évolution d'Internet à venir avec ces mots : «La différence entre Internet et Internet 2 sera aussi grande que celle qui existe entre les livres et la télévision». En gros, Internet 2 ce sera moins de Jean-Paul Sartre et plus de Jean-Luc Delarue...

on vous dit tout

DES IMAGES D'INTERPLAY

Nous vous repassons quelques images de Planescape Torment, un RPG basé sur le moteur de Baldur's Gate, et prévu pour le mois de septembre, ainsi que de Mordor 2, mélange de Ultima Online et de Quake, proposant une grande liberté d'action, ainsi que la création de sa propre partie on-line ou off-line, et prévu pour très bientôt.

Torment

Mordor

MAUVAISE FOI 2

Le mois dernier, je vous racontais un incident dans le procès Microsoft : une bande vidéo, fournie par Microsoft et qui devait démontrer qu'on ne pouvait pas désinstaller Explorer de Windows, avait été mise en scène, c'est-à-dire que les types de Microsoft avaient utilisé un matériel différent de celui qu'ils disaient utiliser. Ce mois-ci, ils recommencent : ils ont fait une cassette pour montrer à quel point il est facile d'installer Netscape sur Windows, et ont allègrement coupé la majeure partie de l'installation qui est en fait assez complexe. Style : Alors voilà, je commence à installer Netscape... (coupe) et voilà, c'est fait, l'icône est sur le bureau ! Parallèlement, le gouvernement a fait faire sa propre cassette non montée dans laquelle on constate que c'est pas aussi facile que ça et qu'aucune icône n'apparaît sur le bureau. Brad Chase, le vice-président de Microsoft qui avait fait la cassette, a dû avouer que c'était un montage. Et là, malgré mes trois kilos de cerveau, il y a un truc que je ne comprends pas. Ces types déclarent sur la bible (on est aux USA) qu'ils vont dire la vérité. On les chope à mentir effrontément. Et on ne les condamne pas pour faux témoignage ? Pour offense à la cour ? Pour entrave à la justice ? C'est une exception pour le personnel de Microsoft, ou quoi ? Décidément, la loi américaine a des subtilités qui m'échappent.

INTEL RESPIRE

Le procès du gouvernement américain contre Intel a pris fin avant même de commencer, les deux parties étant parvenues à un accord. Il s'agissait de prouver qu'Intel profitait de sa position monopolistique pour priver certains constructeurs d'informations vitales. Or, le succès d'AMD et le léger déclin d'Intel annulent l'argument monopolistique ; quant à la rétention d'information, elle s'explique par le fait qu'Intel était en procès à l'époque avec les constructeurs en question (Compaq, Digital et Intergraph).

Hewlett-Packard, l'une des toutes premières boîtes informatiques (historiquement), va assez mal et a décidé de se diviser en deux entités distinctes (non, ce ne sera pas « Hewlett » d'un côté et « Packard » de l'autre). La première restera purement informatique (et conservera le nom), et la seconde regroupera les activités chimique et médicale.

CLAUDIA PENTIUM

Apple vient de déposer un brevet couvrant la possibilité de changer le boîtier externe d'un ordinateur portable, comme on change le bracelet de sa montre. Sachant que « la firme à la pomme », comme disent les journalistes en mal de synonymes, s'apprête à lancer un portable inspiré de l'iMac, et sachant que le brevet s'applique au changement de boîtier « à la fois dans un but fonctionnel ou esthétique, avec du plastique transparent ou coloré, ou métallique, ou du tissu, du vinyle, du cuir ou un quelconque elastomère », on pourra bientôt assister à des défilés de mode dont les mannequins sont des ordinateurs. Ceux qui ont pensé « et si je lui mettais des porte-jarretelles » sont des malades.

GRATUIT POUR LES PIGEONS

Après les PC à 1990 francs, voici les PC à zéro franc. C'est une boîte américaine qui a inventé ça. Si vous acceptez de donner tous les renseignements concernant votre situation familiale et vos habitudes de consommation, et si vous acceptez aussi que tous vos accès Internet soient surveillés et analysés, et également de recevoir de la publicité en permanence dans un coin de l'écran, on vous donne un PC gratos. Pour bien faire comprendre la situation, ça veut dire qu'à la question «acceptez-vous de renoncer à votre vie privée et de vivre sous surveillance constante pour 3000 francs» (prix d'un PC aux USA), il y a des gens qui répondent «oui». Déjà, c'est incroyable. Mais vous savez combien de gens ont répondu «oui»? 500.000! Cinq cent mille! Et en plus, la vaseline n'est même pas fournie! La boîte qui a proposé le truc se désespère devant un tel succès: elle n'a pour l'instant que 10.000 machines à fournir. Quel cruel manque à gagner. Décidément, c'est pas les pigeons qui manquent, c'est la thune.

PLUS C'EST COMPLIQUÉ, PLUS C'EST SIMPLE

Le New Scientist du 13 mars 1999 nous en apprend une belle : plus les codes secrets sont complexes, et plus ils sont facilement repérables par les pirates ! Explication : Adi Shamir, inventeur du système de cryptographie RSA, et Nicko van Someren du nCipher (une entreprise de sécurité électronique anglaise) ont en effet découvert que plus la clef est longue et aléatoire, et plus elle est repérable lors d'une recherche sur le disque dur. En fait, on peut la détecter aussi facilement que l'œil repère, parmi une multitude d'images de télé, une image couverte de parasites. Cela est dû au fait que la plupart des programmes stockent leurs données de façon rationnelle, et non pas aléatoire. Bref, il va falloir faire attention ! Cela ne vous concerne pas directement, mais c'est toujours amusant de détecter un «effet de bord» dans la technologie informatique ! *(NDLR: «effet de bord» est la traduction manuelle de «side effect», autrement dit, «effet secondaire»).*

L'EUROPE À LA TRAÎNE

Selon Forrester Research, une boîte d'étude américaine, le commerce électronique ne décolle pas en Europe à cause d'une part de la profusion de lois contradictoires sur le sujet d'un pays à l'autre, et d'autre part de l'ignorance crasse des juges et des législateurs sur tout ce qui est lié à la technologie. C'est une définition bien restrictive: l'ignorance crasse s'étend à la majeure partie de la population européenne. Tiens, les supermarchés qui obéissent au doigt et à l'œil aux injonctions de Familles de France (voir le dossier de Léo sur ce sujet quelque part dans ce numéro) en retirant de la vente les jeux vidéo violents alors qu'ils laissent en vente les cassettes vidéo de même nature, c'est de l'ignorance, de la bêtise ou de la lâcheté? En tout cas, c'est crasse, y a pas à revenir là-dessus.

MAUVAISE FOI 3

Durant le Procès, Microsoft a dit qu'autoriser les constructeurs à modifier Windows pour en supprimer quelques icônes ou Explorer, c'était comme autoriser un éditeur à virer le premier chapitre de Moby Dick. Moi, je dis qu'obliger les constructeurs à livrer Windows tel quel, c'est comme obliger un médecin à délivrer toujours la même ordonnance. Comme quoi, faire une bonne comparaison, c'est un art !

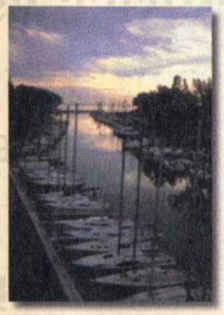
on vous dit tout

RECHERCHE D'IMAGES

ImageLock est un nouveau moteur de recherche ambitieux : il se propose de trouver des images non pas par leur nom ou leur description, mais par leur contenu. Plus précisément, il peut trouver, par exemple, toutes les images sur Internet qui ressemblent plus ou moins à une image de base que l'on spécifie. Fortiche, non ? C'est bien sûr dans un but de protection des droits d'auteur, et le site se vante de pouvoir identifier une image même si on a changé de format graphique, de taille, de résolution ou de profondeur. Je ne sais pas si vous êtes comme moi, mais étant plutôt curieux de nature, je suis allé voir comment ça marchait, dans un premier temps, et si ça marchait, dans un second temps. D'abord, il faut préciser que ce n'est pas un filigrane, c'est-à-dire que la photo d'origine n'a pas à être « marquée » pour être retrouvée. Le procédé utilise un système « d'empreinte digitale » qu'il calcule pour chaque image ; ça s'inspire d'un très vieux procédé utilisé pour identifier des morceaux de musique, que je vous explique tout de suite. Prenez un air, par exemple « au clair de la lune ». La première note a une hauteur donnée. On prend cette hauteur en compte, mais on ne l'inscrit pas. La deuxième note a la même hauteur que la première ; on inscrit « = ». La troisième est identique à la deuxième ; on inscrit encore « = ». La quatrième est plus haute que la 3 ; on inscrit « + ». La 5 est plus haute que la 4, on inscrit « + ». La 6 est plus basse que la 5, on inscrit « - ». À la fin, la chaîne qui identifie « au clair de la lune » est « ==++—+-=- ». Vous me direz : il doit y avoir plein de mélodies qui ont ces caractéristiques, puisqu'on ne prend en compte ni la hauteur des notes ni leur écart. Eh bien non, figurez-vous. Si vous prenez dix mille chansons au hasard, seules deux ou trois auront la même « signature ». ImageLock procède presque de la même façon : il divise l'image en zones égales, et compare d'abord la luminosité de chaque zone par rapport à la précédente ; puis il en fait autant pour la couleur, puis il code encore deux ou trois autres détails (je ne sais pas lesquels exactement, il a déjà fallu que je me casse le tronc pour deviner comment il procède, étant donné que c'est une technique « hyper-secrète » qu'ils n'expliquent pas), le tout résultant en une « carte d'identité » de l'image. Arrivé là, je me suis dit qu'il était temps de tester le truc. Je lui ai demandé de retrouver toutes les images comportant moins de 8% de différences avec la couverture de PC Soluces du mois dernier, qui se trouve sur notre site www.pcsoluces.com. Voici l'image originale, et voici ce qu'il a trouvé. Et là, j'ai compris ce que signifiait l'expression « fausse bonne idée » !

L'image originale...

...Mary-Elizabeth en position studieuse...


...Toronto de nuit...

...Lacy, une chienne de l'Ohio...

Previous

...et un petit sigle de 32 pixels sur 96. Ces images ont pratiquement la même «empreinte». La ressemblance est frappante, non?

PELUCHES QUI PARLENT

Les Furbies ont fait un malheur aux USA. Ce sont de petites peluches bourrées d'électronique qui réagissent en fonction des sons émis près d'eux, qui répondent, qui gloussent, etc. Mattel vient de réagir en sortant les Chat Pals, des peluches également, bourrées d'électronique tout autant, mais qui maintenant peuvent marcher par paire : non seulement les Pals sont capables de détecter une source sonore, et donc de se tourner vers un enfant qui leur parle, mais quand ils sont deux dans une pièce, ils se parlent entre eux, alternant les regards vers l'enfant et vers l'autre Pal. Ils racontent des histoires en s'interrompant l'un l'autre ou en ajoutant des détails, posent des devinettes au gamin, etc. Je n'ose pas imaginer la version South Park des Chat Pals.

INTEL ESPION

Computer Technology, un confrère allemand, a publié récemment un article expliquant qu'on pouvait parfaitement réactiver le numéro de série qui est gravé dans chaque processeur Pentium III par logiciel, contrairement à ce qu'affirme Intel. Selon ces derniers, réactiver le numéro de série exige que l'on redémarre l'ordinateur, ce qui ne peut pas passer inaperçu. Faux, dit Computer Technology, il suffit d'activer un contrôle ActiveX par Internet ou de glisser un cheval de Troie dans un programme d'installation qui va attendre que le processeur soit en mode veille, va activer le numéro de série et l'envoyer dès que le processeur sort de ce mode. Intel Allemagne a confirmé, et Intel US s'obstine à nier les faits, tout en recommandant aux constructeurs, «par sécurité», d'ajouter une option dans le BIOS pour éviter tout problème.

IBM A ANNONCÉ LE MOIS DERNIER AVOIR TROUVÉ UN SYSTÈME POUR FAIRE TENIR PRATIQUEMENT TOUTE L'ÉLECTRONIQUE D'UN PC DANS UN SEUL PROCESSEUR: LA RAM, LES CIRCUITS VIDÉO, LA TOTALE. C'EST TRÈS BIEN, MAIS COMME ÇA METTRAIT AU CHÔMAGE TOUS LES AUTRES INTERVENANTS DU MARCHÉ, ÇA A PEU DE CHANCES DE VOIR LE JOUR.

INFOGRAMES NE SAIT PLUS QUOI FAIRE POUR PASSER DANS LES NEWS...

Infogrames, encore lui, s'associe avec NRJ et M6 pour sponsoriser la tournée de Manau, «groupe» «rap» «celtique», à la mode. Nous, on s'en fout, on n'aime pas Manau, alors sa tournée en France... Et ceux qui aiment le rap ici, trouvent que c'est ce qui se fait de pire dans le genre coup marketing.

VOODOO COMPATIBLES PC

Alors que l'on vérifie toujours si les jeux sont compatibles avec nos cartes accélératrices 3D, on ne se penche pas assez souvent sur la compatibilité de ces dernières avec nos processeurs. 3Dfx Interactive annonce cependant la prise en charge du 3DNow! d'AMD pour ses cartes Voodoo ainsi que celle du Pentium III.

VIVEMENT LE 3 !

Décidément, Infogrames est un éditeur étrange. Capables du meilleur, avec Silver, ils sont aussi capable du pire, et même fiers de l'être ! En effet, l'éditeur n°1 en Europe s'associe avec Canal + pour nous proposer... Prost Grand Prix 2 ! C'est sûr qu'on n'abandonne pas un jeu aussi extraordinaire !

MICROSOFT, ENCORE ET TOUJOURS MICROSOFT...

Le 9 mars, le Monde nous apprenait que Microsoft a encore fait parler de lui. En effet, un programmeur de Brooklin, Richard Smith, a découvert que, lors de la procédure d'enregistrement de Windows 98, un numéro était communiqué à l'éditeur de Richmond. Ce numéro, unique et communiqué à l'insu de l'utilisateur, «pourrait» permettre à Microsoft de pister les pirates. Interrogé, Robert Bennett, directeur des produits de Microsoft, déclare que «le logiciel n'est pas censé envoyer cette information sans que l'utilisateur n'ait donné son accord» et qu'il «s'agit d'un bug, et nous allons l'éliminer». C'est étrange, d'habitude, ce sont les nouvelles possibilités qui font bugger les produits Microsoft, et non pas les bugs qui ajoutent des possibilités !

PLAYBOY ATTACK

Le magazine Playboy, dont j'ai eu l'occasion de vous narrer l'agressivité ces derniers mois, cherche à conserver sur Internet une part de marché qu'il perd dans la vraie vie. Ce mois-ci, il a attaqué le moteur de recherche Excite pour utilisation abusive de son nom. Pour comprendre, il faut savoir comment marche un moteur de recherche, et je vais vous l'expliquer de ce pas. Tout d'abord, Internet est principalement composé de pages, qui ne sont rien d'autres que des fichiers texte dans un format (html) qu'on pourrait comparer au format Word, par exemple : non seulement il y a le texte proprement dit, mais aussi des indications sur la mise en page, sur les références (les fameux « liens » ou « links »), sur les images contenues dans le texte, etc. Parmi tous ces attributs spécifiques, il y en a un qui est réservé à l'indexation des pages par les moteurs de recherche. Tiens, un exemple. Admettons que je crée un petit site Internet sur Half-Life. Je vais intégrer à ma page des mots clés qui me semblent la caractériser au mieux : « half-life », « sierra », « black mesa », « maps », « éditeur de niveaux », « worldcraft », etc. Les moteurs de recherche, lorsqu'ils vont tomber sur ma page, vont 1) constater que oh, tiens, une nouvelle page, et si je l'indexais ? 2) chercher si j'ai pensé à fournir des mots clé, 3) si oui, utiliser mes propres mots clé pour décrire le contenu de la page et si non, chercher dans le texte proprement dit de la page s'ils trouvent des mots qui pourraient la caractériser. Bien évidemment, la plupart des gens qui créent un site pensent à caractériser ce site correctement par le biais de mots clés ; mais après tout, rien ne m'empêche dans cet exemple de mettre comme mots clés « poisson », « cichlidé », « lacs africains », ce qui aura pour résultat que toutes les personnes qui cherchent des infos sur un pseudotropheus trewavasae tomberont sur un site consacré à Half-Life, ce qui est couillon, mais il y a beaucoup de couillons sur Internet (aussi).

Changeons maintenant d'exemple. Admettons que je décide de monter un site de cul (au cas où les Familles de France nous liraient, appelons ça un « site de boules », afin de ne pas choquer la sensibilité des plus c... jeunes). Bien sûr, je suis un homme honnête, je vais mettre comme mots clés « sexe », « cul », « pipes », « sodomie », etc. Mais si j'étais malhonnête, je pourrais très bien essayer d'attirer la clientèle de Playboy en ajoutant « playboy », et puis pendant que j'y suis, j'ajoute « pamela anderson », et « monica lewinsky », et encore une centaine d'autres, ce qui fait que n'importe qui cherchant n'importe quoi ayant rapport avec les boules (je fais bien attention à mon vocabulaire pour ne choquer personne, vous remarquez) a de grandes chances de tomber sur mon site. Eh bien, figurez-vous que c'est ce que font la plupart des sites de c... boules. Et donc, quand on cherche « playboy » dans un moteur de recherche, au hasard, Excite (il faut savoir que « Excite » en anglais ne veut pas dire « exciter »), on tombe sur d'obscurs sites boulesques n'ayant rien à voir avec la vénérable institution spécialisée dans la viande fraîche. Pire encore, du moins aux yeux de Playboy : la plupart des termes usuels que tapent les utilisateurs sont indexés et en fonction de ces termes, et le moteur de recherche affiche une publicité qui a trait à la recherche. Donc, lorsqu'on tape « Playboy » dans Excite, non seulement on a des liens renvoyant vers des sites n'ayant rien à voir avec Playboy, mais en plus on a des pubs pour d'autres sites encore n'ayant toujours rien à voir avec le magazine.

C'est d'ailleurs la deuxième fois qu'Excite se prend un procès de ce type : la première fois, c'est Estée Lauder qui a attaqué, car Excite présentait aux utilisateurs qui tapaient « Estée Lauder » des publicités sur des cosmétiques d'autres marques. L'issue de ces deux procès (dans quelques mois) créera probablement une jurisprudence suivie dans le monde entier.

PLAYSTATION 2

Sony a annoncé la sortie en mars 2000 de la PlayStation 2, tournant sur un processeur en 128 bits (au lieu de 32 actuellement) capable d'afficher 13 millions de polygones à la seconde, équipée d'un lecteur DVD, et simulant divers paramètres comme la friction, la gravité, et les réactions de divers matériaux « naturels » comme le bois, le métal et l'eau.

LAISSEZ JEFF TRANQUILLE !

INTERPLAY ANNONCE L'ARRIVÉE AU MOIS D'OCTOBRE DE STAR TREK NEW WORLDS, UN JEU DE STARTÉGIE EN TEMPS RÉEL SITUÉ DANS L'UNIVERS DE JEFF, ET DÉVELOPPÉ PAR BINARY ASYLUM, UNE ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT «CONNUE» POUR ZEEWOLF ET ZEEWOLF 2. ON N'A PAS BEAUCOUP PLUS D'INFOS MAIS ON VOUS EN REPARLE BIENTÔT.

BAISEURS DE MAMANS

Tiens, juste pour rire, les équivalents recommandés par l'Académie Française aux termes informatiques courants : Firewall : écluse. Shareware : partagiciel. Plugin : plugiciel. Freeware : graticiel. Hacker : finaud. Browser : brouteur, butineur. E-mail : mel. CD-ROM : cédérom. Chat : babillard. Debugger : épépineur. Encapsulation : emmaillotage. To flame : attaquer au lance-flammes. HTML : Langage Hyper Descriptif à Ferrets. Patcher : rustiner. Smiley : souriard, mimique, émoticon, rictus, faciès, binette, souriant. Thread : enfilade. Virus : fragment infectieux de code nécessitant un programme hôte. WWW : hypertoile. WYSIWYG : VISualisation Imitant Virtuellement une Impression Graphique. J'en ajoute un de mon cru ; Académie Française : Tas De Vieux Croulants Pataugeant Dans La Semoule.

MUSCLES EN PLASTIQUE

La NASA vient de mettre au point des muscles en polymère plastique. Ce sont plusieurs fibres de ce matériau qui sont collées ensemble et qui réagissent lorsqu'un courant électrique les parcourt. Première application concrète: ces muscles serviront d'essuie-glace sur un petit véhicule spatial qui ira à la rencontre d'un astéroïde en 2002. C'est infiniment plus léger qu'une mécanique métallique, et donc ça consomme beaucoup moins d'énergie. Les chercheurs, à qui l'on demandait si la trouvaille pouvait être adaptée sur un corps humain, ont répondu que c'était non seulement possible mais même fort probable, seulement, il faudra encore attendre plusieurs dizaines d'années pour la mise au point.

Une preuve que Dieu n'existe pas? C'est facile, mais ça ne marche qu'avec un browser anglais. Comme adresse, tapez simplement «God». Le browser affiche pendant un moment «looking for god...» (recherche de Dieu...), puis «god not found» (Dieu non trouvé). Ça marche aussi avec «Allah» et «Jehovah». La claque! En français, il existe un site nommé «www.dieu.com», mais il est pour l'instant en construction.

Intel a annoncé que les Pentium III monteraient jusqu'à 600 MHz. Ce n'est pas qu'ils ne puissent pas faire plus, c'est que quand ils passeront cette barrière, le département commercial exigera qu'on change le nom en Pentium IV.

ACID TEST ET MP3

Le Grateful Dead distribue des extraits de son dernier album en mp3 sur Internet. J'en profite pour faire un peu d'histoire. En 1964, Ken Kesey, l'auteur de «Vol au dessus d'un nid de coucous», a fondé une sorte de troupe nommée les Merry Pranksters, sillonnant les Etats-Unis à bord d'un autobus scolaire repeint en couleurs fluorescentes, et a commencé à expérimenter des drogues hallucinogènes comme le LSD. Très vite, il est devenu pote avec quelques-uns des leaders de la Beat Generation, comme Allen Ginsberg, Jerry Garcia (le leader du Grateful Dead), Timothy Leary et d'autres. Sur l'autobus, un seul slogan: «Furthr», qu'on pourrait traduire par «Ayeur», version phonétique de «Ailleurs».

Depuis cette époque, le Grateful Dead a décidé que non seulement il n'empêcherait pas ses fans d'enregistrer ses concerts, mais en plus ceux qui le désiraient pouvaient bénéficier de places spéciales dans les salles pour obtenir un meilleur son. Ceux d'entre vous qui ont déjà assisté à un concert, n'importe lequel, savent qu'on est fouillé à l'entrée et que les magnétophones sont rigoureusement interdits. Ce choix du Dead a donc fait grincer pas mal de dents chez les compagnies d'édition, mais le groupe s'en est tenu à cette décision et n'a pas varié d'un pouce depuis. Là-dessus, Jerry Garcia est mort, mais les autres membres du groupe, qui se surnomment eux-mêmes «les autres», continuent les tournées. L'an dernier, la tournée s'appelait «Furthur», référence à l'autobus de Ken Kesey donc je vous ai parlé au début, et référence bien évidemment à la philosophie libertaire Beatnick. L'album sortant ces jours-ci, et la technologie ayant évolué entretemps, ils ont décidé de mettre un morceau de l'album en libre circulation sur Internet en mp3, alors même que toutes les associations d'éditeurs musicaux américains cherchent à faire interdire le format. Naturellement, les associations en question se déclarent inquiètes d'un tel procédé, ce qui fait rigoler le groupe, qui a toujours considéré que c'était précisément parce qu'il permettait une forme limitée de «piratage» qu'il avait eu tant de succès, le bouche à oreille et la circulation des cassettes remplaçant la traditionnelle publicité.

Le fait que je cite les Merry Pranksters et Ken Kesey n'est pas innocent. Ils ont influencé la culture anglo-saxonne bien plus qu'on l'imagine ici. «Easy Rider» s'en inspire. Le «Magical Mystery Tour» des Beatles est une référence à l'autobus de Kesey. La plupart des informaticiens américains se sont référés un jour ou l'autre à son mouvement (Steve Jobs et ses iMacs colorés... à la Day-Glo...). Et cette philosophie du Dead se retrouve par exemple dans les versions shareware des jeux: souvenez-vous de Doom, le premier à avoir introduit à grande échelle un concept aujourd'hui généralisé: un quart du jeu est gratuit, c'est une démo, et si ça vous plaît, vous achetez la version complète. Ca marche très bien dans notre univers, mais les maisons de disques n'imaginent même pas adapter ce principe à la musique. Pourquoi? Mystère. Alors les groupes le font eux-mêmes, de plus en plus.

Et même, allons plus loin, les groupes alimentaires: on reçoit de temps en temps, dans nos boîtes aux lettres, un échantillon de café ou de produit de nettoyage. Essayez-le, et si ça vous plaît, devenez client. Et les voitures? Venez faire un tour gratuit, nous proposent-ils. En réalité, c'est la forme la plus pure de la publicité. L'acharnement des SACEM et autres RIAA à refuser ce principe n'est symptomatique que de leur conservatisme.

Le fond du problème, c'est que jusqu'à présent, c'était simple. Les droits d'auteurs (virtuels) étaient liés à l'achat d'un support (physique). Quand j'achète un disque, j'achète d'une part un machin en plastique, et d'autre part le droit d'écouter l'œuvre d'un artiste. Aujourd'hui, pour la première fois dans l'histoire, on peut dissocier les deux. J'ai un ordinateur hyper puissant qui est capable de remplacer à la fois ma chaîne hi-fi et le machin en plastique. Alors je ne veux plus payer le machin en plastique. Je veux juste payer le droit d'écouter le morceau d'un compositeur. Tiens, par exemple, un musicien touche cinq francs (c'est pas un chiffre réel, c'est pour l'exemple) de droits sur un CD que j'achète 100 francs. Eh bien, je veux donner 5 francs directement au musicien, qu'il m'envoie son morceau par mail et je ne veux pas donner 95 balles à des fabricants de plastique, à des distributeurs, à des représentants et autres intermédiaires. Directement du producteur au consommateur. Ce qui signifie, à court terme, la mort de l'industrie musicale. Mais pas de la musique, comme aimerait nous faire croire l'industrie en question! Seulement de l'industrie qui fait l'intermédiaire entre le musicos et moi. Voilà pourquoi l'industrie flippe, et voilà pourquoi elle s'oppose au mp3 et à la dissémination de la musique sur Internet. Ils vont crever, ils s'en rendent compte et ils cherchent à en retarder l'échéance. C'est un combat perdu d'avance; je vous suggère de faire comme moi, d'assister avec délectation à leur baroud d'honneur (et pendant qu'on y est, de lire «Acid Test» de Tom Wolfe, qui raconte l'histoire des Merry Pranksters et qui éclaire trente ans de révolution sociale aux USA).

INTEL ET MATTEL FONT JOUJOU

Les deux géants américains se sont associés pour créer des jouets pour les gosses de riches. Les Meccano, les Lego, les Big Jim, les peluches... Dépassés ! Aujourd'hui, les petits veulent un microscope (Intel Play X3) ou une caméra numérique (Intel Me2Cam). Faudra-t-il un Pentium III pour en tirer parti ? On ne vous en reparlera plus, de toute façon.

C'EST MOINS CHER MAIS C'EST PLUS CHER

Pour la Nième fois, France Télécom nous fait le coup du "prix du téléphone qui baisse", en baissant effectivement les appels longue distance (ce qui profite aux grosses entreprises) et en augmentant les tarifs locaux et les abonnements, ce qui défavorise les particuliers et les petites entreprises. Mais c'est vrai que ce n'est plus un service public... Bon sang, ça fait des années, mais j'ai toujours du mal à m'y habituer. Peut-être parce que je voyage et que c'est très différent dans d'autres pays?

LA CAMPAGNE PUBLICITAIRE MONDIALE POUR LE LANCEMENT DU PENTIUM III COÛTERA 1,8 MILLIARD DE FRANCS. LA PRESSE AMÉRICAINE A CASSÉ LE SHOW DE PRÉSENTATION DE CRAIG BARRETT, LE PDG D'INTEL, EN DISANT QUE ÇA RESSEMBLAIT À UNE PRÉSENTATION D'APPLE, SANS LE GÉNIE DE STEVE JOBS: BLAGUES NULLES, VIDÉOS RINGARDES, SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES EXPLIQUÉES DANS UN LANGAGE POUR DÉBILES... ESPÉRONS QUE LES DANSEURS DISCO DES PUBS TÉLÉ NE VIENDRONT PAS FAIRE UN BIS!

LES PIGEONS EN REDEMANDENT ?

L'offre PC+Internet, proposée par Auchan, dont nous vous parlions le mois dernier, a été un succès. Elle est reconduite, en association avec Hewlett-Packard et Infonie. Vous achetez un PC pas cher, soit 2.990 francs TTC, mais vous devez payer 149 francs TTC par mois à Infonie qui vous fournit un accès à Internet. C'est une forme de crédit déguisé, puisque l'ensemble vous revient, après deux ans, à 6566 francs TTC même si vous n'êtes pas intéressé par Internet.

FESTIVAL DE JEUX VIDÉO

GOD, alias Gathering of Developpers, l'éditeur, entre autres, de Railroad Tycoon II, Max Payne et Grand Theft Auto, organise aux Etats-Unis un festival pour les développeurs de jeux indépendants. L'idée est venue du Sundance Festival de Robert Redford, qui permet aux cinéastes indépendants de présenter leurs oeuvres et de se faire connaître. Pourquoi, s'est demandé le rédac'chef d'un de nos confrères américain, ne pas en faire autant avec les jeux vidéo? Il a proposé l'idée à GOD, qui a co-organisé l'événement. Celui-ci débute, en tenant compte du décalage horaire, exactement à l'heure où j'écris ces lignes, à la minute près, et je ne peux donc pas vous dire ce qui s'y passe, si ce n'est que selon le programme il y a déjà 90 participants du monde entier qui ont soumis leurs jeux. La remise des prix ayant lieu après le bouclage de PC Soluces, il faudra attendre le mois prochain pour avoir les résultats. Patience.

www.allocine.fr®

LE GUIDE NATIONAL DES SPECTATEURS DE CINEMA

AlloCiné est également joignable 24h/24 au 01 40 30 20 10 (appel non surtaxé)

©AlloCiné 1999 - Tél : 01 53 53 51 51

SFR Accès direct CINE
Soit 2463 (2F/appel + com. normale)

Ciné Live
LE MAGAZINE DU CINÉMA

Europe 2

TERRORISME

Le premier amendement de la constitution américaine, qui stipule que l'information est libre, cause bien des soucis aux législateurs. Dernier exemple en date : la publication sur Internet des chartes de sécurité des usines chimiques. C'est un décret récent qui, pour la protection civile, exige que chaque usine détaille ce qui se passerait dans le cas d'un « accident majeur ». D'un côté, comment pourrait-on interdire cette publication ? Le public a le droit de savoir. D'un autre côté, il suffit à un terroriste un peu malin de consulter ces documents pour savoir exactement comment est faite une usine chimique, où sont les produits dangereux et comment faire péter le tout, et ainsi exercer un gros chantage contre les USA. Bien évidemment, ce sont les démocrates (de gauche) qui prônent la publication et les républicains (de droite) qui réclament la censure. Et comme par hasard, ceux qui veulent interdire cette publication (qui comprend entre autres des statistiques sur la pollution) sont ceux qui rejettent les lois anti-pollution (qui feraient perdre de gros sous aux grosses entreprises) et qui craignent la réaction du public si celui-ci apprenait à quel point l'air qu'il respire est devenu dangereux. Finalement, il ne s'agit pas d'une question philosophique sur la liberté d'expression, mais bien d'une sordide histoire de thunes.

BIENTÔT UN FISA 99, PUIS FISA 2000, PUIS FISA 2001...

Electronic Arts a obtenu la licence «Formule 1» auprès de son administrateur Bernie Eccleston, en vue de faire des jeux de Formule 1 sur toutes diverses plateformes (PC, Playstation...) de la même façon que la série de FIFA. Quand on sait que la fédération touche une forte somme à chaque fois que l'on sort un produit comportant «Formule 1» et ses dérivés, et que l'on connaît le rythme de production d'EA Sport, on comprend que M. Eccleston ait été séduit par cette offre !

INTERNET REND CON... CEUX QUI N'Y CONNAISSENT RIEN !

Vous le savez peut-être, l'hébergeur AlternB a dû fermer ses portes parce que l'un de ses hébergés (gratuitement) avait diffusé des photos d'Estelle Hallyday dénudée (voyez la page Internet pour plus d'infos). En me baladant sur le fil AFP, j'ai lu qu'Estelle Hallyday avait annoncé, dans l'émission de Paul Amar «20h Paris Première» du 30 mars, qu'elle offrira ses dommages et intérêts à une œuvre de charité. Est-ce que ce sera un organe de soutien à Familles de France ?
Ce qui est extraordinaire dans toute cette affaire, c'est que l'on fait passer Valentin Lacambre pour un dangereux pornographe, alors que l'infâme «Entrevue», largement plus accessible qu'un vague site Internet, a montré ces images et déclenché toute l'affaire... À quand une condamnation des concierges d'immeuble pour avoir acueilli sur leur mur un tag raciste ?

UNE LOI BÊTE

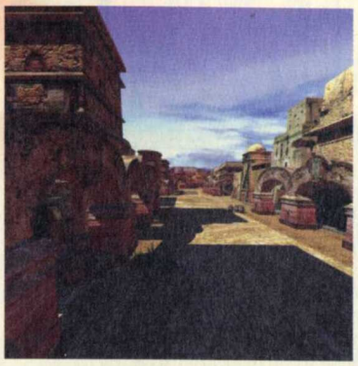
C'est idiot, mais un fournisseur d'accès Internet qui utilise un cache disque pour accélérer la transmission des données est hors-la-loi. Ça consiste à mémoriser sur disque les pages et les fichiers les plus demandés; or, ces pages et ces fichiers sont bien la propriété de quelqu'un quelque part; donc, en avoir une copie sur disque dur, même si personne n'utilise cette copie, est interdit. Du coup, les fournisseurs d'accès européens font pression sur la commission européenne pour faire modifier le projet de loi sur le copyright dans les télécommunications. Celui-ci contient entre autres un texte supprimant le droit à la copie privée («la loi du 11 mars 1957 n'autorisant, d'une part, que les copies destinées à l'usage privé dans le cadre du cercle de famille», etc), ce qui interdirait - entre autres - l'usage des magnétoscopes. Pour l'instant, la copie est autorisée, et une taxe est prélevée sur les supports vierges (disquettes, cassettes, CD vierges) pour compenser les ayants droit. Ce qui signifie que si le texte passe, toute copie sera interdite, mais le prix des supports permettant la copie va considérablement baisser. On va avoir des CD vierges à un franc et pas le droit de s'en servir. Je trouve ça bête, je suis le seul ou quoi?

LE MILIA FAIT FORT

Voici le palmarès des Milia d'or 1999, catégorie par catégorie. Jeu d'action, Wargasm, jeu d'aventure/RPG Zelda Ocarina Of Time (N64), jeu de stratégie, Populous III, simulation/Sport, Gran Turismo (PSX). Bref, encore un grand cru des Milia, surtout concernant Wargasm, sans aucun doute l'un des meilleurs jeux d'action de l'année passée, meilleur que Battlezone, Half-Life, Conflict Freespace... Et Zelda bien meilleur que Fallout, Grim Fandango, Lands of Lore II... Allez, à l'année prochaine pour un festival attendu avec impatience !

Pour la sortie de Return to Krondor, Sierra France organise en avril un concours sur son site (http://www.sierra.fr). A gagner, des boîtes du jeu «Advanced Dungeons & Dragons», des abonnements à Casus Belli, des jeux de cartes Portal et des jeux Return to Krondor.

La moitié des foyers américains sont équipés d'au moins un ordinateur. Je ne vous donne pas les chiffres français pour ne pas vous déprimer.



ÇA FUME ENCORE CHEZ CRYO

«Le temps sera le maître de celui qui n'a pas de maître». On pourrait s'arrêter sur ce proverbe arabe, cité par Cryo, et vous auriez déjà compris le principe le prochain jeu de Cryo, Time Machine. Ce sera un jeu d'aventure mêlant Omni 3D et 3D temps réel. Citons encore Cryo : «Le désordre est grand, à l'égal de votre égarement dans un monde sans passé ni avenir, un monde sans naissances ni morts : arrêté». Oh oui ! S'il vous plaît, arrêtez !

MICROSOFT MENT MOINS

Selon le Washington Post, Michael S.Dell, directeur exécutif de Dell, a annoncé que Microsoft l'autorisait à vendre ses PC sans Internet Explorer. Rappelons tout de même que les responsables de Microsoft ont soutenu lors du procès qu'il est impossible de supprimer ce browser car il ferait partie intégrante du système d'exploitation. Tout le monde se doutait que cet argument était du flan, en voilà donc la preuve irréfutable. D'ailleurs, on trouve sur Internet des utilitaires permettant de supprimer la présence d'IE4 de Windows 98. Bref, Billou, c'est pas beau de mentir !

INFOGRAMES A DE LA SUITE DANS LES IDÉES

Je me souviens, il y a environ huit ans, de la forte impression que m'avait fait Alone in the Dark. Certes, depuis, les PC sont devenus des monstres de calcul, et les décors n'ont plus besoin d'être précalculés. Et en dehors de Resident Evil 2, plus aucun jeu n'utilise ce principe. Qu'importe, Infogrames annonce l'arrivée pour l'année prochaine de Resident Evil 4. On retrouvera donc Edward Carnby dans une aventure fantastique. Espérons que l'intérêt sera supérieur à celui d'Alone in the Dark 3...

Quatre organisations de chasseurs américains ont appelé au boycott de Viacom, qui publie par l'intermédiaire d'une de ses filiales «Deer Avenger» (dont on vous a parlé le mois dernier), une parodie de «Deer Hunter» où les chasseurs sont tournés en ridicule.

BEST OF THE BEST

3 numéros pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port)

600 pages - 79 solutions complètes + de 5 000 trucs et astuces pour + de 730 jeux PC

N°1 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux

36 solutions complètes :

Alerte Rouge	Ishar 3
Alone in the Dark 1	Indiana Jones and the Fate
Alone in the Dark 2	of Atlantis
Alone in the Dark 3	King Quest 7
Braindead 13	L'Énigme de Maître Lu
Congo	Lost in Time 1
Creatures	Lost in Time 2
Caesar III	Loom
D	Lost Eden
Dragon Lore	The Secret of
The Dig	Monkey Island 2
Evidence	Myst
Fade to Black	Phantasmagoria
Frankenstein	Sam & Max
Gabriel Knight 2	Shivers
Goblins 2	Space Quest VI
Goblins 3	Spycraft
Golden Gate Killer	Warwind
Harvester	The 11th Hour

N°2 + 1 jeu complet sur CD-Rom "Bud Tucker"

2 000 trucs et astuces pour + de 200 jeux 22 solutions complètes :

Age of Empires	Les Guignols de l'Info
Atlantis	Lost Eden
Dark Eye	The Pandora Directive
Dragon Lore II	Riven
F1 Grand Prix 2	The Curse of Monkey Island
Full Throttle	Tomb Raider
Heroes of Might & Magic 2	Tomb Raider II
LBA 2	Under a Killing Moon
Leisure Suit Larry 7	Versailles
Les Boucliers	Wing Commander IV
de Quetzalcoatl	Zork Nemesis
Les Chevaliers de	
Baphomet	

N°3

1 000 trucs et astuces pour 130 jeux 21 solutions complètes :

Blade Runner	Light House
Carmageddon	Might & Magic 6
Commandos	Phantasmagoria 2
Coupe du Monde 98	Monkey Island
Dungeon Keeper	Monkey Island 2
Égypte 1156 av. J.-C.	The Curse of Monkey Island
F1 Racing Simulation	Unreal
Fallout	Wing Commander
Final Fantasy 7	Prophecy
Heart of Darkness	X-Files
Les Visiteurs	Zork Grand Inquisitor

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre
et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, bd Victor-Hugo,
92115 CLICHY Cedex.

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces 1, 2, 3", avec ses 79 solutions et ses milliers d'astuces pour plus de 730 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.)

• Si vous souhaitez acquérir séparément les "**Best of PC Soluces**", vous référer à la page 103 (page abonnement)

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Âge :** .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville :** .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin : |_|_|_|_| Signature obligatoire :

PC Soluces 25

NOUVEAU ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.

Sur Internet : hhtp://www.pcsoluces.com - Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,23 F/min)

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 44. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur SA. Réassort pour la Suisse, contactez Edigroup SA. Voir sommaire page 4.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

FAMILLES DE FRANCE

XAVIER ALLARD

LA CRISE DE FOI

" LE FAIT SOIT DE FABRIQUER, DE TRANSPORTER, DE DIFFUSER PAR QUELQUE MOYEN QUE CE SOIT ET QUEL QU'EN SOIT LE SUPPORT UN MESSAGE À CARACTÈRE VIOLENT OU PORNOGRAPHIQUE OU DE NATURE À PORTER GRAVEMENT ATTEINTE À LA DIGNITÉ HUMAINE, SOIT DE FAIRE COMMERCE D'UN TEL MESSAGE, EST PUNI DE TROIS ANS D'EMPRISONNEMENT ET DE 500.000 F D'AMENDE LORSQUE CE MESSAGE EST SUSCEPTIBLE D'ÊTRE VU OU PERÇU PAR UN MINEUR". ÇA, ÇA DÉBOULE BIENTÔT DANS LES JEUX VIDÉO.

Dans les faits, cet article est une infamie. Comment a-t-il pu être voté ? Il faut se remettre dans le contexte politique d'il y a cinq ans. La gauche est minoritaire dans l'hémicycle. Dans la même période, deux projets de loi. Celui cité plus haut et un autre, concernant les accidents de grossesse provoqués par les femmes elles-mêmes. La droite aurait bien voulu les poursuivre en justice. Mais là, la gauche dit : attention, toutes les associations vont se réveiller et ça va bouger dans les rues. La droite abandonne mais annonce qu'il faut que le 227-24 passe. Et c'est passé, la gauche étant minoritaire dans l'hémicycle à cette époque.

Concrètement, dans la vie de tous les jours, c'est une horreur. Imaginons qu'un hebdomadaire, une boîte de jeux vidéo, un film, ait sur sa couverture une image qui ne plaît pas à tout le monde, certains l'interprétant comme choquante. N'importe qui en France peut se constituer partie civile et aller porter plainte au tribunal le plus proche de chez soi. Par conséquent, de nombreuses affaires de ce type sont jugées au tribunal de Versailles, tribunal particulièrement répressif. Comme vous pouvez le constater, les peines encourues sont particulièrement lourdes. Dans les faits, on peut attaquer n'importe qui pour des broutilles. Un livre a été retiré de la vente un jour car sur sa couverture figurait un tableau représentant une femme les seins à l'air. Dans ce cas-là, pourquoi ne pas fermer le musée qui expose le vrai tableau ? À ce niveau-là, on dépasse même le puritanisme américain.

Dans le domaine des jeux vidéo, c'est Virgin qui trinque. La sortie de Resident Evil 2 est repoussée à une date ultérieure. On n'en sait pas plus pour le moment. Cet éditeur n'avait vraiment pas besoin de ça actuellement.

POIVRE ET SELL

"Familles de France", association influente, a l'intention de se servir de la loi comme bon lui semble. Elle a réalisé un dossier d'une trentaine de pages, un brûlot contre les jeux d'action et certains jeux d'aventure où les personnages principaux ont d'autres préoccupations que d'aller à la messe le dimanche. "Familles de France" a quelques chiffres sur les utilisateurs de jeux, ils sont partis farfouiller dans les étalages des magasins et ont prévenu les revendeurs. Si certains jeux, à leurs yeux violents, restaient dans les rayons, ils prendraient les mesures qui s'imposent contre les éditeurs de jeux et les revendeurs. Pour l'instant, du côté des éditeurs et du SELL (le syndicat des éditeurs des logiciels de loisirs), aucune parade n'a été trouvée. Du côté des centrales d'achat (Auchan, Carrefour...), la réponse a été immédiate : plus de Resident Evil en rayon (le titre était déjà sorti sur PlayStation) et pas d'intentions d'achat pour Resident Evil 2 dans sa version PC. Dans la foulée, Sanitarium a lui aussi disparu. Ensuite, ce fut au tour d'Unreal d'être retiré des bacs. Bref, 3-0 pour les Familles de France. Le but avoué de Familles de France : faire en sorte que les jeux violents sortent ailleurs que dans les grands magasins, à la façon des films pornographiques.

Familles de France trouve les jeux vidéo violents. Et elle a raison ! Adoptons son système de pensée cinq minutes, si vous le voulez bien. Après, on redevient normaux, je vous rassure. J'ai un fils. J'ai fait les soluces des excellents Phantasmagoria 1 et 2 ; il ne serait pas venu à l'idée d'y jouer devant lui, comme je ne jouerais pas non plus aux jeux dont l'ambiance sonore est particulièrement criarde et envahissante. Je ne jouerais pas non plus aux jeux de stratégie en temps réel où l'on dirige des forces armées contre d'autres forces armées. Ni aux simulateurs de vol qui nous font incarner des militaires. Ni à des courses où l'on manque de terminer comme Senna à chaque virage. Les Doom-like sont bien entendu également à proscrire. Familles de France conseille tout de même certains jeux dans son rapport : Tomb Raider (c'est vrai qu'une nana à la poitrine démesurée maniant des Uzi dans des sites archéologiques et butant des espèces en voie de disparition, ce n'est pas choquant !), Civilization (passons de la dictature au fascisme, pour voir), Age of Empires (des peuples qui s'éliminent). En fait, devant mon môme, je joue à Adibou (excellent !) et Coup de pouce Maternelle 2/4 ans. J'arrive de temps à autre à l'intéresser à quelques DVD : Alice au pays des merveilles et les 101 Dalmatiens. Sorti de cela, point de salut. Dans le même ordre d'idées, il ne regarde pas la télé. Voir les exactions au Kossovo, en Algérie ou dans n'importe quel coin du globe pourrait le traumatiser. Donc, quand le réveil a lieu avant 7 heures 30, il a droit au Teletubbies. Dans la rue, on marche très vite, des fois que l'on croise quelqu'un. Ça arrive malheureusement, parfois les gens vous regardent. C'est très embêtant. Enfin, c'est juste histoire d'aller à la crèche, donc c'est assez rapide. Là-bas, il y a des petits de son âge, que voulez-vous, on ne peut pas faire autrement. C'est très embêtant qu'il voit des gens, ils pourraient lui donner de mauvaises pensées. Bon, redevenons sérieux. Mais sur le principe, Familles de France a raison : certains jeux sont violents et des jeunes peuvent les acheter. Cela dit, l'argent vient des parents. Peut-être est-ce eux qu'il faut un peu éduquer.

Mais comment les éduquer ? Ne sont-ils pas perdus devant toutes ces boîtes de jeu ? Que se passe-t-il quand ils vont acheter un jeu ? Ils regardent la boîte, très souvent accrocheuse. S'ils la retournent, ils voient très souvent aussi des conseils d'âge d'utilisation. "Déconseillé aux moins de 16 ans, aux moins de 12 ans", comme au cinéma. Qui donne ces mises en garde ? Le SELL. Donc, l'éditeur du jeu. "Familles de France" leur reproche donc une éventuelle partialité en arguant que l'on joue sur le goût de l'interdit des jeunes joueurs. C'est vrai, le SELL joue doubie jeu aux yeux de gens comme "Familles de France". Et les conseils d'âge ne sont pas des obligations à suivre à la lettre pour le magasin. En

effet, aucun vendeur de supermarché n'est en droit de demander une pièce d'identité pour vérifier l'âge de l'acheteur. Cette mention a une odeur d'obsolescence.

Familles de France, on s'en doute, ferait beaucoup mieux si on la laissait faire. C'est la première fois qu'ils interviennent dans les jeux vidéo ; ils sont un peu plus connus ailleurs. Dans certaines sphères politiques notamment. Prenons le cas de Jacques Bichot, actuel président de "Familles de France". Bon, il suffit d'aller sur Internet pour voir ce que dit le réseau Voltaire sur ce brave homme. Professeur d'économie à l'université Lyon Lumière II, il est aussi administrateur de Télé-Famille-Renouveau, un groupement d'actionnaires de TF1, proche de l'Opus Dei. Bon, en vrac, on va pas passer des heures : monarchiste, nostalgique de Franco, à la tribune du IIIe forum du Club de l'horloge, aux côtés de Bruno Gollnish lors d'un colloque du Front national, membre fondateur d'Idées-Action (une cellule officieuse du ministère de l'Économie et des Finances du temps d'Alain Madelin). Idées-Action pondait des projets de lois qu'il faudrait proposer en cas de crises institutionnelles. Juste un exemple : un retraité aurait vu sa retraite augmentée ou diminuée en fonction du nombre d'enfants. Ces gens s'intéressent à nos loisirs. Personnellement, ça me fait un peu flipper.

UNE MAUVAISE FOI TOTALE

"Familles de France" a tout à fait raison de dire qu'il y a de la violence dans les jeux vidéo. Mais son approche du problème est totalement dépassée.

Tout d'abord, il faut dire que les jeux vidéo ne sont pas la réalité. Je sais quand mon ordinateur est allumé et je sais quand il est éteint, quand je roule dans ma Twingo et quand j'utilise le camion-guillotine dans Carmageddon II. Il ne me viendrait pas à l'idée une seule seconde de mélanger les deux. Et si quelqu'un mélange, ne me dites pas qu'il n'y avait pas un problème grave avant : un milieu social éclaté, des familles explosées. Au pire, les jeux vidéo ne seront jamais qu'un moyen d'abrutissement, au même titre que la télé ou certaines lectures. Non, je n'ai rien contre la lecture, mais vous avez déjà ouvert un Gérard de Villiers ? Roland Barthes disait : "Le mot chien ne mord pas". C'est là un bon résumé des jeux vidéo. Ils ne vont pas vous agresser. Et que l'on me sorte une documentation, une seule, où les auteurs d'un jeu souhaitaient ou conseillaient, même implicitement, de faire les mêmes choses dans la vie réelle que dans le jeu lui-même.

Il suffit de lire le dossier pour se rendre compte de leur totale méconnaissance du milieu des jeux. Pas un titre n'est orthographié correctement ! C'était pourtant là la moindre des choses ! Duke Nukem 3D devient Duke Numken, Forsaken devient Forsken etc. En fait, ne croyez pas qu'ils ont installé les jeux pour vérifier leur contenu ; ils ont repris les phrases accrocheuses des boîtes, des publicités des magazines. Alors, peut-être les éditeurs devraient-ils se calmer de ce côté-là. Par exemple, s'agissant de Forsaken : "Suite à un incident nucléaire... il ne vous reste plus qu'à piller tout ce que vous trouvez sur votre passage". Celle-là, je l'aime bien. C'est le mot "piller" qui les a heurtés. Ils imaginaient les hordes de sauvageons du neuf-trois débouler dans le seizième peut-être. Dans le jeu, vous ramassez des bonus, de nouvelles armes ; à ce tarif-là, trouver un billet de banque dans la rue devient un crime ! On parle de dix scènes de torture dans Phantasmagoria. Je n'y ai vu que des meurtres - horribles, il faut bien le dire - qui s'intégraient dans une histoire cohérente. De là à parler de torture... Tous les exemples cités sont exagérés, déformés ou inventés par l'intermédiaire des messages maladroits des éditeurs.

Et bien sûr, Carmageddon II en prend pour son grade, il fallait s'y attendre. Rappelons brièvement le principe du jeu : plusieurs concurrents prennent le départ d'une course ; le but n'est pas spécialement de terminer premier. On peut détruire tous les concurrents par exemple. Et pour gagner du temps, on peut écraser les piétons. Désolé, mais je trouve ça drôle et assez original. Le mot chien ne mord pas, une fois de plus. Qui ferait ça dans la réalité ? Comment peut-on confondre ? Un môme pourrait-il faire la même chose ? Ses pieds ne toucheraient même pas les pédales. Plus sérieusement, on a vu un truc de ce genre se dérouler dans la vraie vie, un soir de victoire, un 12 juillet sur les Champs. La conductrice jouait-elle aux jeux vidéo ? Non, elle prenait des médicaments, elle était dépressive et elle a flippé. Si elle avait joué ne serait-ce qu'une seconde à Carmageddon, on en entendrait encore parler dans cent ans. Pour être partial, on se souvient aussi d'un accident où des cyclistes se sont fait écraser. Le Tamagochi d'une conductrice avait sonné et elle s'en était occupée en continuant à rouler. Je ne la connais pas, mais il y a des problèmes mentaux là-dessous. Ça s'est obligatoirement passé comme ça ; mais honnêtement, dans cette situation, vous faites quoi ? Vous répondez : "j'ai glissé, ma chaussure a dérapé sur l'accélérateur", mais certainement pas : "mon Tamagochi a sonné".

Dans ce dossier, hormis la méconnaissance totale du sujet, ce que l'on peut reprocher à "Familles de France", ce sont les méthodes. Par exemple, on ne se contente pas de dire que Unreal est ignoble. On cite aussi tous les autres produits GT Interactive à boycotter. On donne aussi le numéro de téléphone de l'éditeur, ainsi que l'adresse. Pourquoi ? Au cas où ?...

Ce procès d'intention, on pourrait le faire au cinéma. À chaque titre de jeu incriminé, on pourrait associer un film d'une violence plus importante et plus réaliste - les images des jeux vidéo n'étant par définition pas (encore) photoréalistes. Carmageddon : La course à la mort en l'an 2000, Resident Evil : "La nuit des mort-vivant", les Quake-like : les Steven Seagal-like ; Sanitarium les a pas mal dérangés car on y déterre des morts. Je n'ai pas fini ce jeu mais l'idée que je m'en suis faite, c'est de la poésie à l'état pur. C'est malsain et glauque, mais beau comme du Baudelaire et essoufflant comme du Poe. Si on veut être cohérent, faudra penser à vendre "Les fleurs du mal" dans les sex-shops. Et les cochons seront bien gardés.

"Familles de France" voudrait que les jeux violents soient vendus ailleurs que dans les grandes surfaces. Dans des magasins spécialisés. Donc fini Auchan, fini Carrefour et tout le reste. On peut même supposer que certains jeux seraient purement et simplement éliminés des ventes. Concrètement, c'est la mort des éditeurs. À moins qu'ils créent une nouvelle structure, une nouvelle série de magasins et au revoir les grandes surfaces (ce sont ces magasins qui vendent les jeux en plus grande quantité). Ou alors un système de vente par correspondance pourrait être créé. Là, ça arrange tout le monde. Pour commander par correspondance, il faut avoir un certain âge pour pouvoir payer par carte bleue ; les parents peuvent alors surveiller de près les choix ludiques de leur progéniture. Pour l'éditeur, c'est une contrainte assez lourde à mettre en place mais il se peut que cela devienne rentable puisqu'ils pourraient récupérer la marge de bénéfice des magasins. Peut-être les jeux deviendraient-ils moins chers ? Bon, on s'égare. Cette solution est sympathique mais c'est un peu céder facilement au chantage de "Familles de France".

L'association reproche au SELL d'être juge et parti. De poser des mentions au gré de ses humeurs. Quand on les regarde ces mentions, on s'aperçoit qu'elles ne sont pas mal du tout. Rappelons que le SELL n'est pas du tout obligé de faire cela. Et il le fait. Finalement, je dis bravo.

D'AUTRES SOLUTIONS

Il faut que les choses changent, à cause d'une poignée de jeux. Pour que le milieu des jeux vidéo soit irréprochable. Que chaque année, à l'approche de Noël, on n'ait plus les mêmes marronniers à la télévision ou dans les journaux : la violence dans les jeux vidéo. Ça suffit. On sait tous que ce loisir est bien plus que des pixels d'hémoglobine et des appels à la haine raciale. C'est du rire, de la réflexion, de la perplexité, du perfectionnement de réflexes et de la mise en confiance devant un ordinateur ; voire même l'apprentissage d'un système d'exploitation.

On est sous un gouvernement de gauche. Il faut abroger l'article 227-24 qui limite les libertés individuelles au profit d'une "neuneuisation" des enfants. Ils n'auraient pas le droit de voir des filles à poil et des images de violence. Qu'est-ce que c'est que cette histoire ? Ils ne demandent que ça. Le problème vient des enfants des "Familles de France". Si les parents ne veulent pas les choquer, les heurter, qu'ils les mettent dans une bulle, les nourrissent avec une paille, les fassent lire des livres comme il faut... Mais qu'ils arrêtent de pourrir la vie des gens qui justement, ont un peu envie d'exister. Bon, mais là, je vis une utopie. Les clivages gauche et droite n'ont plus vraiment de sens.

Le SELL est juge et parti, nous dit-on. Eh bien, donnons-lui une véritable valeur ; intégrons-y des gens indépendants : des journalistes, des politiques, des flics. Ouais, tout ça ! Mais attention ! Pas des têtes de cons qui se retrouveraient là par hasard. Des flics qui jouent à Quake 2, j'en ai vu. Des hommes politiques qui s'y connaissent, c'est possible. La loi sur la copie de sauvegarde, elle a été votée comment d'après vous ? C'est un politicien qui s'y est collé et il connaissait ce domaine. Sur les centaines de politiciens que l'on a en France, il y en a bien un ou deux qui joueraient sur PC ou sur consoles sans fatalement que ce soit pour passer à la télé. Quant aux journalistes spécialistes de jeux vidéo, il y en a plein aussi. Je tiens d'ailleurs à faire savoir au SELL que je ne verrais aucune objection à les aider pour leur donner plus de crédibilité. On peut même trouver des juges, s'il le faut, des chefs d'entreprise, des gens de partout. Mais des gens concernés, responsables et joueurs. Mais surtout, surtout, jamais de "Familles de France" dont le seul objectif est de moraliser tout ce qu'ils croisent. Reprenez votre dossier, cette trentaine de pages bourrées de fautes d'orthographe (c'est pas Xavière Tibéri qui l'aurait écrit par hasard ?), de tout, de rien, de vide. Et du vent !

DANS LE DOSSIER DE "FAMILLES DE FRANCE", DE NOMBREUX JEUX SONT SUR LA SELLETTE. ILS CONSTITUENT UNE SORTE DE "BEST OF". VU L'ACHARNEMENT QU'ILS METTENT À LES DÉMOLIR, ILS DOIVENT ÊTRE VACHEMENT BIEN. JE NE PEUX QUE VOUS CONSEILLER DE VOUS LES PROCURER DE TOUTE URGENCE (AVANT QU'ILS NE SOIENT RETIRÉS DE LA VENTE !) :

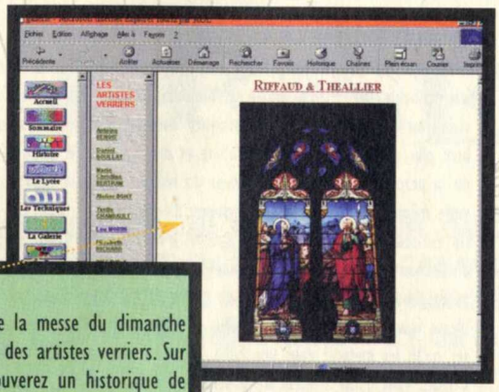
Phantasmagoria • Carmageddon II • Unreal • Doom • Duke Nukem 3D • Quake • Mortal Kombat • GTA • Blood 2 • Wild 9 • Zork Nemesis • Forsaken • Doom et les futurs : Messiah ("Familles de France" l'attend de pied ferme, celui-là) • Akuji • Duke Nukem Forever - Resident Evil II
(Virgin avait déjà fabriqué les boîtes et gravé les CD, mais on ne les trouve toujours pas dans le commerce).

GAGEONS QUE GRÂCE À "FAMILLES DE FRANCE", LES ÉDITEURS DE CES JEUX VIDÉO VONT SE FAIRE PLEIN DE NOUVELLES VENTES.

curieux l'internaute

Rodolphe (RDonain970@aol.com)

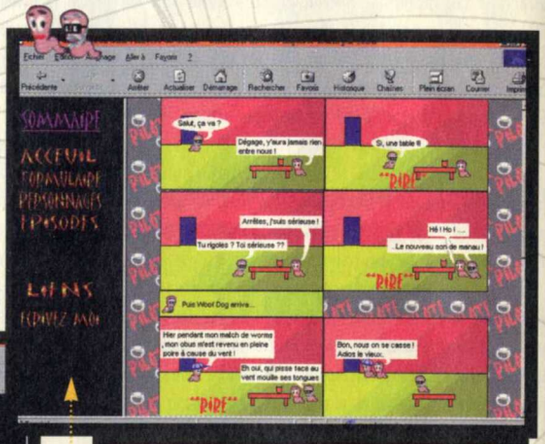
HIER SOIR, J'AI REGARDÉ "TRAQUE SUR INTERNET" À LA TÉLÉVISION, QUEL NAVET ! L'INEXPRESSIVE SANDRA CUILLE SAUVANT LE MONDE AVEC UN VIRUS À DEUX FRANCS CINQUANTE, C'EST PRESQUE AUSSI STUPIDE QUE "INDEPENDANCE DAY", C'EST DIRE. À PROPOS D'INEXPRESSIVITÉ ET DE STUPIDITÉ, JE VOUS INVITE À LIRE L'ENCADRÉ À PROPOS DE "L'AFFAIRE" ESTELLE HALLIDAY ET DE LA FERMETURE DE ALTERN.ORG.



Vitraux

Pas besoin d'être un fervu de la messe du dimanche midi pour apprécier le travail des artistes verriers. Sur ce site très complet, vous trouverez un historique de la fabrication des vitraux et une explication des techniques employées. Une galerie est également présente pour vous présenter les travaux de plusieurs artistes issus de divers ateliers de France.

http://www.vitrail.com/



Hollywood Stock Exchange

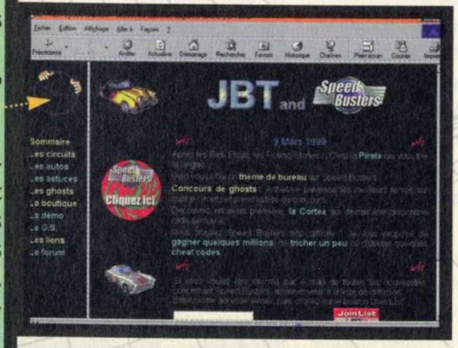
Conseillé par le petit père Arioch, voici un jeu on-line très sympa. Vous devez y spéculer sur les chiffres d'entrée des films au box-office américain et les futures vedettes du grand écran. À la tête de vos Hollywood dollars, vous devrez acheter et vendre en fonction des tendances du marché. Ce jeu est totalement gratuit mais ne séduira sans doute que les anglophones avertis. Pour finir, un petit conseil, évitez de miser sur les films de Kevin Costner, ce n'est pas un bon plan.

http://www.hsx.com

JBT and Speed Busters

Voici le site réalisé par un de nos lecteurs. Il est entièrement consacré à Speed Busters. Vous trouverez donc des descriptifs complets de tous les circuits, toutes sortes d'astuces et de cheats mais aussi des ghost cars avec un classement pour chacune des courses. Bref, rien que du bon pour le meilleur site français consacré à ce jeu.

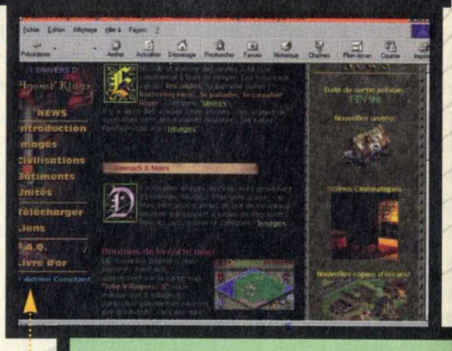
http://perso.wanadoo.fr/tytram/speed/



Goliomad

Attention, site qui ne se prend pas au sérieux. Pas de thèmes précis mais beaucoup de trucs marrants à télécharger, au premier rang desquels vous trouverez tous les génériques des dessins animés de notre enfance (enfin de la mienne, vous, je ne sais pas). Une grande quantité de ROM Super Nintendo aussi, mais n'oubliez pas que vous devez les détruire sous 24 h... En principe...

http://perso.club-internet.fr/goliomad/index.html



L'univers d'Age of Kings

Encore le site d'un de nos lecteurs (Adrien Constant) et quel site ! Entièrement dédié à Age of Kings (la suite d'Age of Empires), il vous propose à peu près toutes les informations disponibles sur le sujet et déjà pas mal de captures d'écran et de cinématiques. Tout le site est très bien fichu et vraiment très beau. Allez y faire un tour pour encourager l'auteur, il le mérite.

http://members.xoom.com/universaok/

Worms Park

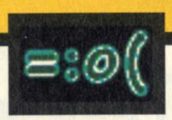
Ce qui est bien avec les sites des lecteurs, c'est que l'on a bien souvent affaire à de véritables passionnés et quelquefois, à des fous furieux. Ici, le panneau "Danger - Extrême débilité" vous met tout de suite en garde. Croisement improbable entre "Worms" et "South Park", le site propose une bande dessinée (un seul épisode pour l'instant) mettant en scène les petits vers de Worms. C'est crétin, ça ne rime à rien et c'est pour ça qu'on l'aime.

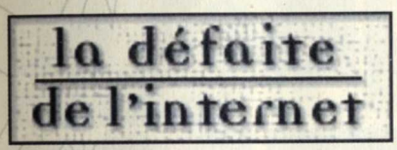
http://www.multimania.com/jvirgal

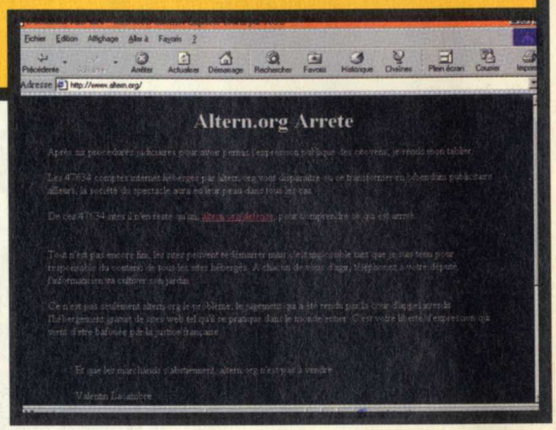
L'affaire altern.org

Si vous avez essayé de faire récemment un tour sur un site hébergé par AlternB, vous l'aurez sans doute constaté, impossible de s'y connecter depuis un mois ; la responsable : Estelle Halliday. Quel rapport, me direz-vous, entre ce concentré de rien, dont le seul fait de gloire est d'avoir le même patronyme qu'un cocaïnomane célèbre, et Internet ? Tout remonte à la diffusion dans l'essuie-fesses "Entrevue" de photos montrant la "star" susnommée dans le plus simple appareil, avec l'URL de la page Web où elles avaient été trouvées. Manque de pot, c'était sur Altern et bien que les pages incriminées aient vite été supprimées par Valentin Lacambre, responsable de l'hébergement, pour des raisons uniquement techniques, une plainte fut déposée par les avocats d'Estelle H. Un procès s'ensuivit qui aboutit à la condamnation de Valentin Lacambre à un total d'environ 400.000 F de dommages et intérêts en tout genre sans que l'auteur de la page ne soit le moins du monde inquiété. Triste conclusion de cette histoire : 45.000 sites évanouis dans la nature, une société qui dépose le bilan et un fournisseur d'hébergement tenu responsable de toutes les pages qu'il stocke...

Pour un historique de toute l'affaire, allez sur http://altern.org/defense







les mises à jour

Madden NFL 99
Personnellement, je n'en ai pas, mais si vous avez le tout nouveau Pentium III, cette mise à jour vous permettra de bénéficier du jeu d'instructions propre à ce processeur.
"http://www.easports.com/99/madden99/updates/madpatch209.exe"

S.C.A.R.S.
Si vous avez eu le message d'erreur suivant : "Missing export OLE32.DLL" ou que le jeu ne reconnaît pas votre lecteur CD, essayez ce patch.
"ftp://ftp.ubisoft.fr/pub/demos/patches/scarsUpdate.exe"

Balls of Steel (patch v1.2)
Cette mise à jour corrige principalement des incohérences de jeu et ajoute le support Direct Draw au jeu.
"ftp://ftp.cdrom.com/pub/dresden/games/patches/bos12.zip"

Starsiege Tribes (patch v1.3)
En appliquant cette mise à jour, vous bénéficierez du support Open GL sur ce jeu.
"ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/tribes10to13.exe"

Grand Touring (patch v1.02)
Ce patch résout principalement des bugs graphiques que vous pouviez rencontrer sur certains circuits.
"http://www.elite-systems.co.uk/downloads/gtpatchxé.exe"

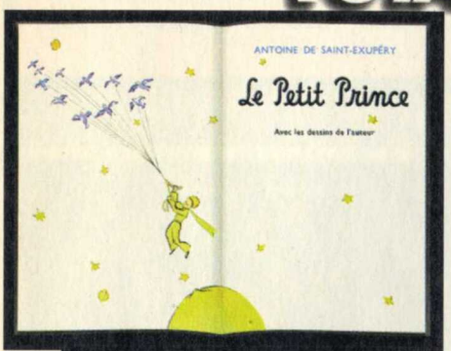
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (patch v1.05)
Encore un patch pour MGPRS2 ! Une fois de plus, il s'agit d'améliorer le jeu sur le net via "Game Service".
Version 3Dfx
"ftp://ftp.ubisoft.fr/demos/patches/RS2-105V.exe"
Version Direct 3D
"ftp://ftp.ubisoft.fr/demos/patches/RS2-105D.exe"

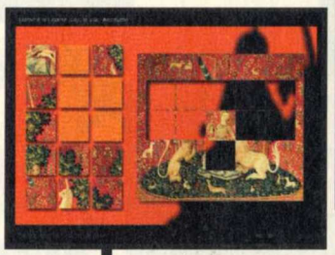
Test Drive 5 (patch v1.1)
Cette mise à jour corrige certains problèmes qui pouvaient totalement fausser la course.
"ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/td5p1_1.zip"

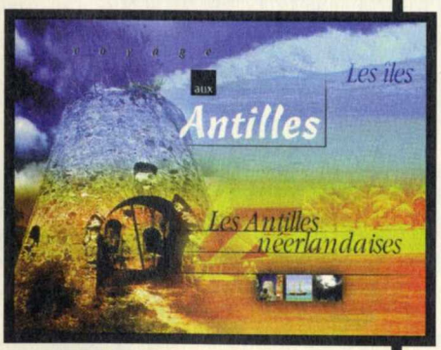
« Luis Tout le monde, ici, est parti au Milia (salon dédié en grande partie aux logiciels multimédia) ; je n'y étais malheureusement pas mais du coup, en attendant la nouvelle collection de fabuleux produits que vont nous concocter les éditeurs pour 1999, c'est un peu le calme plat mais aussi l'occasion de traiter certains titres déjà parus mais dont nous n'avions pas parlé.

multimédia

VOYAGES CULTURELS







LE PETIT PRINCE

Certains d'entre vous seront étonnés de voir ce titre dans cette rubrique parce qu'ils le connaissent déjà. Ce n'est pas une raison pour ne pas en parler, surtout qu'on n'avait pas eu l'occasion d'en parler auparavant, vu qu'il n'y avait pas de rubrique Multimédia. Alors voilà, le Petit Prince, c'est génial et l'aspect dépouillé au premier abord de ce titre cache une énorme dimension poétique renforcée par les animations fidèles à la patte des dessins de St Ex et à la voix de Samy Frey. C'est le livre original d'une part, avec ce qu'il fallait de plus en termes d'animation et de musique. Si vous n'en aviez pas entendu parler, je vous le recommande chaudement, c'est vraiment bien.

*Note : *****
Éditeur : Gallimard
Prix : 300 F environ

VOYAGE AUX ANTILLES

C'est le deuxième titre de la collection "Voyage" que j'ai l'occasion de tester et dans Voyage à Tahiti le dépaysement était bien au rendez-vous, Voyage aux Antilles est beaucoup moins séduisant. Les commentaires y sont plutôt soporifiques et l'interface est munie d'une barre des tâches en bas de l'écran qui se superpose à celle de Windows. Dans les conseils au voyageur, on apprend qu'il vaut mieux éviter d'interpeller les gens en les appellant "boys" car cela leur rappellerait leur triste passé d'esclaves. Ce serait une idée un peu incongrue, mais fallait-il vraiment le préciser ? Vous verriez un guide qui préciserait "Attention, si vous allez à Paris, ne vous adressez pas au gens en les traitant de "bouffons" ?

*Note : **
Éditeur : EMME
Prix : 150 F environ

LE PLUS BEAU MUSÉE DU MONDE

Le plus beau musée du monde me rappelle un livre d'André Malraux. C'est le prétexte à la découverte d'œuvres d'art de toutes origines. On retrouvera des classiques, comme la Mona Lisa ou la Vénus de Milo, mais également des œuvres moins célèbres, regroupées autour de thèmes comme les sensations ou les visages. L'approche stylistique et historique est bonne, les commentaires concernant la composition sont clairs et tirent correctement parti du support CD-Rom en termes d'animation. On dispose également d'un outil permettant de zoomer sur les œuvres. L'ensemble est un peu sombre et dépouillé en apparence, mais très simple à consulter. Les petits jeux proposés sont, par contre, un peu déplacés : ils sont trop simples pour séduire les adultes alors que le reste du contenu ne paraît pas particulièrement destiné aux enfants. Un titre culturel destiné à toute la famille avec une approche agréable, à défaut d'être exhaustif.

*Note : ****
Éditeur : Gallimard Multimédia
Prix : 300 F environ

E=M6 LES SECRETS DE NOTRE UNIVERS

E=M6 est une émission qui n'a plus besoin d'être présentée puisqu'elle bat des records d'audience. On retrouve dans ce CD-Rom dédié à la connaissance de l'univers la qualité pédagogique de la version télévisée et le même souci de vulgarisation. L'approche est basée sur cinq thèmes : la vie, l'homme, l'espace, le futur et la terre. L'interface intelligemment concue vous permet une navigation aisée entre les textes, les vidéos et les animations. Les explications sont claires et permettent d'assimiler facilement les sujets abordés. Toutefois, il ne s'agit pas d'une encyclopédie exhaustive, les illustrations ont un peu vieilli depuis la sortie du produit et les textes sont un peu succincts ; mais dans l'ensemble, ça reste un bon outil d'apprentissage destiné à toute la famille.

*Note : ****
Éditeur : Ubi Soft
Prix : 260 F environ

Ce mois-ci, petite nouveauté, nous vous parlons d'un roman. Parce qu'on lit, à PC Soluces. Pas ce genre de roman-là, parce qu'après une journée de boulot devant un PC, on n'a pas envie de se plonger dans un monde qui ne nous dépayse pas du tout. Mais comme ce bouquin parle d'Internet, pourquoi pas ? Ah !, en passant, Delcourt annonce tout plein d'intégrales indispensables pour bientôt (Elektra, Batman Dark Knight, Photonik). À surveiller de près !

Yann Lebecque

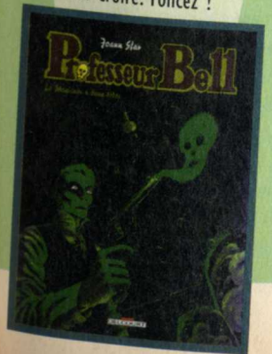
bouquins

la page des pages

Professeur Bell / Le Mexicain à deux têtes

Éditeur : Delcourt
Prix : env. 60 F TTC

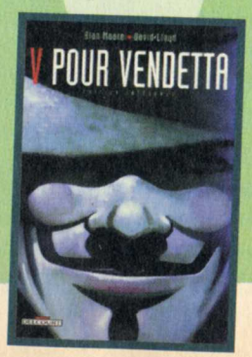
Étrange BD que ce "Mexicain à deux têtes". Étrange, car si le dessin paraît "déplaisant" (il rappelle un peu celui de Muñoz), et si les bulles sont parfois à la limite de l'illisibilité, on plonge corps et âme dans cette aventure surnaturelle et poétique. Il faut dire que son auteur, Joann Sfar, n'est pas un débutant. Après s'être plongé dans la philosophie, il a entamé des études aux Beaux-Arts, pour terminer dans le monde de la BD. On l'a vu au scénario de "Donjon", avec Lewis Trondheim, mais aussi au dessin dans la série "Petrus Barbygère". Il a aussi été édité par l'Association, habitué à quitter les sentiers battus pour s'aventurer toujours plus loin dans l'imaginaire. Ce professeur Bell semble bénéficier de toute cette éducation et de cette curiosité, ainsi que de l'émerveillement de Sfar devant sa grand-mère, conteuse hors pair à l'en croire. Foncez !



V pour Vendetta - l'intégrale

Éditeur : Delcourt
Prix : env. 250 F TTC

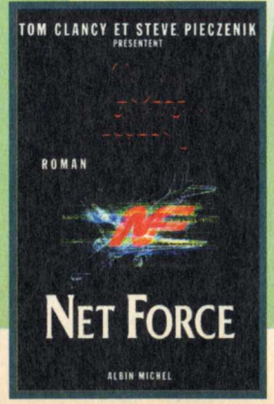
Alan Moore est un génie, ce n'est pas nouveau. Il a déjà créé la série culte "Watchmen - les Gardiens", et la réédition de l'intégrale de "V pour Vendetta" nous met à la fête. "V" est un personnage étrange, silencieux, rapide, mortel, luttant pour l'anarchie dans une Angleterre totalitariste. Le "système" est un parti d'extrême droite surveillant les faits et gestes de chacun et contrôlant tous les médias pour diffuser sa propagande nazie. Les camps de la mort sont au centre de cette fiction politique violente, très dure, qui ne vous laissera pas indemne. Dérangeant, "V pour Vendetta" l'est certainement, passionnant sans aucun doute, mais n'est pas à mettre entre toutes les mains. Seul bémol, le graphisme parfois un peu limite, avec une mise en couleur osée, le tout étant proche des "Gardiens". Un excellent moment de BD !



Tom Clancy - NetForce

Éditeur : Albin Michel
Prix : env. 100 F TTC

Tom Clancy revient avec un roman policier pour techno freaks. L'homme à la tête de la NetForce, une antenne du FBI spécialisée dans la protection des réseaux en 2010, a été assassiné. Les coupables viennent bien évidemment... des pays de l'Est ! Tom Clancy est un spécialiste de l'espionnage et des forces de l'ordre. Ses romans ont donné lieu à des adaptations "cinématographiques" ("À la poursuite d'Octobre Rouge", "USS Alabama" avec Jine Jacknan et Denzeng Winchinston...) et "vidéoludiques" (Rainbow 6). Je n'aime pas trop ces adaptations, et la lecture de l'original n'est guère plus motivante. Le style est d'une platitude incroyable, mais l'intrigue, elle, doit être passionnante, vu le succès que connaît cet auteur de par le monde. Si vous êtes fans, allez-y, sinon, abstenez-vous, ce n'est peut-être pas son meilleur roman.



Le Starter-Musique sur PC

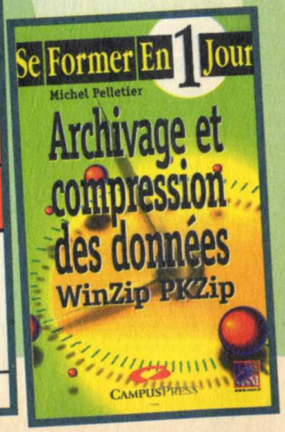
Éditeur : Campuspress
Prix : env. 140 F TTC

Si vous êtes attiré par la musique et que vous avez un PC, mais que vous ne connaissez rien à ce monde complexe, ce livre vous aidera à vous y retrouver. Après avoir abordé les considérations techniques indispensables (configuration matérielle requise...), il décrit les diverses techniques (MIDI, audio, sampling, traitement du son) et les principaux logiciels utilisés (Cubase, CoolEdit, Rebirth...). Bref, il aborde, en 400 pages, CD de démo à l'appui, le monde complexe et passionnant de la musique sur PC, de l'enregistrement des morceaux à la gravure d'un CD audio. Cependant, ce livre destiné aux grands débutants ne vous apprendra pas grand-chose si vous avez déjà mis les pieds dans cet univers.

Se former en 1 jour Archivage et compression des données

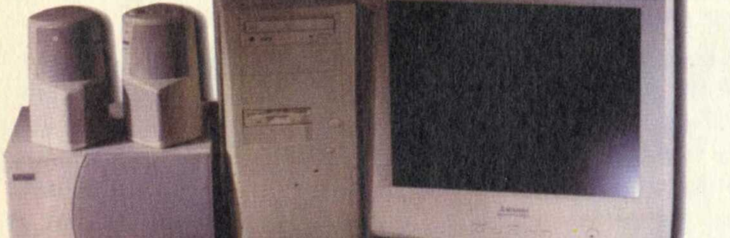
Éditeur : Simon et Shuster McMillan
Prix : env. 40 F TTC

Ce qu'il y a de bien avec S&S McMillan, c'est qu'ils nous apprennent tout en une journée. Que ce soit l'utilisation du bloc-notes ou la création d'animations complexes en images de synthèse, tout est accessible en une journée. Aujourd'hui, le programme est assez léger, puisqu'en douze heures, on aborde pas à pas WinZip et PKZip, sachant qu'en deux minutes on a tout compris. Bref, avec ce livre, vous serez incollable sur l'archivage et la compression de données, mais est-ce bien la peine d'acheter un bouquin pour ça ? Si vous ne connaissez personne qui dispose d'un PC, si vous êtes perdu devant WinZip, si vous êtes un peu lent à comprendre, alors ce bouquin est fait pour vous. Ou si vous collectionnez tous les "Se former en 1 jour"...



FRANÇOIS

LES PC PAS CHERS



Comme on dit, "les photos ne sont pas contractuelles"… Ici, peu de chance de trouver le même PC à 4000 F (sauf si la tour est vide).

K6-2 300 **3890**Fttc K6-2 333 **3990**Fttc K6-2 350 **4190**Fttc

Processeur K6-2-300 ou 333 ou 350 Mhz Carte mère TX Pro 100 Mhz 1Mo de cache
32 Mo SDRAM à 100 MHz / Disque dur 4,3 GoUltra DMA Carte graphique AGP à 8 Mo
Lecteur de CD-ROM 36x IDE / Carte son 16 bits sis-System / Haut-parleurs amplifiés
Lecteur de disquettes 3"1/2 -1,44 Mo / Clavier AZERTY 105 Touches / Souris compatible Microsoft
Boitier AT mini tour (montage grayuit)
Garantie 1 an PMO retour atelier / Ecran 15" SVGA NE(Option Ecran 17"=700F)

Un exemple de pub avec une carte-mère TX Pro, et effectivement en config mini, c'est vraiment peu cher. Les performances devraient donc être médiocres.

Ici, le flou est total sur la carte-mère avec une possibilité de trois chipsets. Sur la même carte ? Les options sont là pour essayer d'obtenir une machine digne de ce nom.

La config type "pas chère" qui a peu de chances de bien faire tourner quoi que ce soit.

AMD K6 II 3D

- Carte mère Pentium Chipset AGP Pro
- Cache synchrone 1 Mo à 8ns burst Pipeline
- 3 Slots PCI + 2 Slots ISA + 1 Slot AGP
- Support AMD K6 II 3D Now / K6 / IBM Cyrix
- Ram 32 Mo SDRAM extensible à 128 Mo
- Carte son 16 bits PCI compatible SB
- H.P. 100W
- CD-Rom 40x IDE
- Moniteur SVGA 15" Tatung (1024x768)
- Carte VGA AGP S3 Trio 4 Mo
- Lecteur 1.44 Mo 3" 1/2
- Boîtier moyen tour, norme C.E.
- Clavier 105 Touches
- Souris 3 boutons
- *Windows 98* avec documentation et licence

IL FAUT SE RENDRE À L'ÉVIDENCE, UN PC, C'EST CHER ! SI ON VOUS PROPOSE UN PC "À PAS CHER", IL Y A FORCÉMENT UN TRUC QUI CLOCHE. SOIT IL Y A UN ABONNEMENT INTERNET DANS L'AIR (VOIR N°24) ET CE N'EST PAS VRAIMENT INTÉRESSANT, SOIT LE MATÉRIEL EST DE QUALITÉ TRÈS MOYENNE ET IL FAUT SAVOIR DÉCHIFFRER UNE ANNONCE ; OU, ENFIN, LA MACHINE EST TOMBÉE D'UN CAMION, ET C'EST DU RECEL…

QUE VAUT UN PC PAS CHER ?

On a tous eu, un jour, envie d'acheter un PC vraiment pas cher. Certains se sont laissés tenter, d'autres ont su mieux résister à l'appel du portefeuille. Certes il est très difficile d'accepter de payer une machine 20 % plus cher dans une boutique, alors que la boutique voisine pratique des prix défiant toute concurrence. Oui mais, comme toute affaire exceptionnellement intéressante, il y a souvent anguille…

MAIS COMMENT FONT-ILS ?

Il n'y a pas de miracle, si vous comparez le prix de pièces détachées de qualité, avec le prix de certaines configurations, il y a un fossé. Alors certes sur le papier, il semble que les composants soient identiques, mais il ne suffit pas de comparer la taille du disque dur et de la Ram pour savoir si deux machines sont identiques. S'il y a 3000 F de différence, c'est qu'il y a bien une différence matérielle, pas en termes de quantité, mais de qualité. Ainsi, la plupart des acheteurs peu avertis prennent note du processeur et de sa vitesse, de la RAM et de la taille du disque dur. Malheureusement, certains assembleurs ne le savent que trop bien et en profitent. C'est ainsi que l'on retrouve dans des configurations bon marché (4 000 – 5 000 F) des éléments qui n'inspirent aucunement la confiance que les non-initiés leur portent. Différents cas se présentent alors. Soit le matériel est de piètre qualité, et là il suffit de connaître la marque de composants pour être en mesure d'estimer les performances de l'ordinateur. Soit le matériel est "légèrement" obsolète et la configuration quasiment déjà dépassée.

MATÉRIEL AU RABAIS

Cette notion de qualité ne doit jamais quitter l'esprit de l'acheteur de matériel informatique. C'est souvent en voulant faire des économies sur les éléments d'un PC que l'on se retrouve avec une machine peu chère, mais qui se traîne dramatiquement, alors que technologiquement elle est tout à fait dans le coup. Il faut donc apprendre à connaître les bonnes marques de matériel informatique. Ainsi, chaque périphérique doit être choisi soigneusement en fonction de votre budget et de vos attentes en termes de performances pures. On retrouve ainsi certaines cartes-mères de petites configurations avec des chipsets complètement inconnus qui reprennent une appellation Intel mais avec des éléments d'autres chipsets… Je veux dire par là que des cartes-mères circulent avec un chipset appelé "TX Pro AGP", alors que TX est un chipset Intel, mais qui était destiné à des processeurs de type "Pentium", et qui ne supportaient donc pas l'AGP. Ce chipset est en fait l'œuvre de la société Alton et même s'il fonctionne bien, il ne peut prétendre à se trouver sur un PC digne de ce nom.

De plus, ce genre de carte-mère ne bénéficie pas toujours de l'AGP 2x, mais reste à la première ver-

sion de ce port, c'est-à-dire V 1.0. Un autre point sur lequel il faut être vigilant : le tout intégré. J'entends par là les cartes-mères équipées de circuits son et/ou vidéo. C'est le meilleur moyen d'avoir des problèmes de compatibilité et surtout d'évolutivité. Et un PC qui ne sait pas évoluer est un PC voué à la bureautique, et pas autre chose !

Toujours dans le même esprit de la config mal conçue, je vous donne une K6 2 avec une carte graphique i740… Deux composants au demeurant performants, mais qui ne sauraient s'associer dans un PC. Puisque le "i" de "i740" est pour Intel, et qui est le concurrent direct d'Intel et ses Pentium ? AMD et ses K6 ! Donc, inutile de vous dire que les deux s'assemblent très mal et qu'il est impensable de les vendre ensemble ! Et pourtant …

Il faut donc faire très attention aux composants d'un PC et aux associations qui ne sont pas toujours faites dans un souci de performances, mais de vente !

À PEINE ACHETÉ, DÉJÀ DÉPASSÉ

Il faut bien avoir à l'esprit que la durée de vie d'un PC est assez courte (pas plus de deux ans). En gros, il vous est possible de sauter une génération de processeur, mais vraiment pas plus. Il faut de plus, pour supporter les différences de performances, upgrader certaines parties du PC (carte 3D, ou RAM) pour compenser. Du coup, lorsque une nouvelle génération de processeur, carte-mère, carte graphique ou tout autres éléments indispensables aux bonnes performances d'un PC arrive, l'ancienne se retrouve la plupart du temps bradée. Mais attention, ce n'est pas écrit en énorme sur les annonces ! On retrouve ainsi certaines cartes-mères avec d'anciens chipsets, mais vendues avec des processeurs plus récents et dont les performances ne sont pas exploitées au maximum. Il faut donc être sûr de la "fraîcheur" de la configuration qui vous est proposée lorsque le prix paraît vraiment trop bas. À moins que ce soit le prix qui compte en premier et dans ce cas-là… il sera de toute façon impossible d'avoir une machine vraiment performante et dans l'air du temps.

QUOI DEMANDER

Il faut donc savoir interpréter tous les détails d'une annonce. Non pas que certains matériel soient à bannir de votre PC, mais il est sûr que certains sont plus performants que d'autre, mais aussi plus chers… Il faut bien se renseigner sur tous les composants du PC, demander une démo pour certains éléments (son, lecteur CD, vidéo…). Vérifiez enfin que, pour le prix, l'écran est bien fourni…

LE PROCESSEUR :

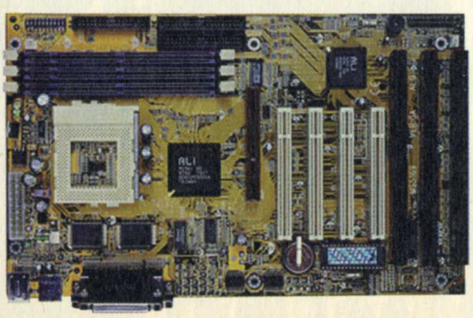
Recommandé : Intel, AMD
Déconseillé : Cyrix

C'est l'élément le plus simple à identifier et dont on est quasiment toujours sûr de la provenance, là pas de soucis. Attention à prendre le Chipset qui va avec la fréquence externe du processeur.

LA CARTE-MÈRE :

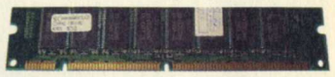
Recommandé : Asustech, MSI, Abit, Gigabyte
Déconseillé : Les marques inconnues et les cartes intégrant les circuits son et/ou vidéo

Si par exemple la marque de la carte-mère n'est pas citée, c'est à coup sûr une carte "à pas cher" qui ne sera sans doute pas à la hauteur du processeur. Attention au chipset, au nombre de ports et aux fréquences possibles.



RAM :

Pas grand-chose si ce n'est de vérifier la réelle vitesse de la barrette. Des barrettes "PC 100" n'ont pas toutes les mêmes vitesses. En théorie, 10 ns, ça fait pile 100 MHz, mais si vous comptez tourner à plus de 100 MHz, il est préférable de prendre de la PAM à 8 ou 7 ns.



DISQUE DUR :

Recommandé : Quantum, IBM, Western Digital
Déconseillé : Fujitsu

La taille minimum acceptable est bien 3,2 Go, mais pour pouvoir profiter de plusieurs jeux en même temps, il est préférable de viser plus haut, c'est à peine plus cher. Attention à la vitesse et au temps d'accès.

CARTE VIDÉO :

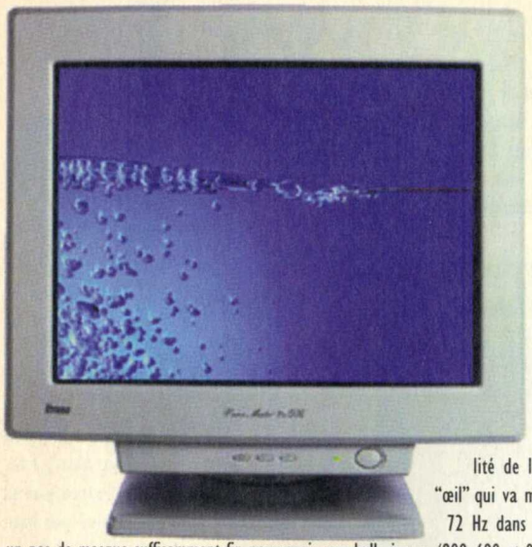
Recommandé : AGP 2x, à base de circuits 3Dfx, Nvidia, Matrox, ATI récents
Déconseillé : les vieux chips Voodoo 1, ATI Rage pro, les cartes 2D.

Attention aux cartes 3D avec 4 Mo de Ram, aux vieux chips et aux constructeurs douteux. Vérifier bien que la carte est adaptée à son usage courant (jeu, bureautique, PAO). Évitez les cartes vidéo intégrées à la carte-mère.

LECTEUR DE CD-ROM :

Recommandé : 36 X, Okay, mais attention à la marque.
Déconseillé : vieux lecteurs qui traînent ou récents qui vont vite, mais vibrent trop.

Ici il faut juste veiller à ce que le lecteur ne vibre pas trop, car c'est vraiment très désagréable. Demander une démonstration.



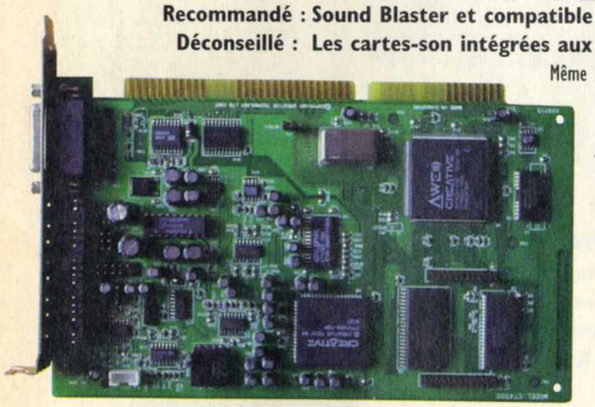
ÉCRAN :

Recommandé : Toutes les bonnes marques avec une préférence pour Iiyama.
Déconseillé : Les écrans sans marque avec des fréquences trop faibles qui usent les yeux.

À vouloir une grande surface d'affichage, on ne regarde pas assez la qualité de l'écran. C'est votre capital "œil" qui va morfler… Il faut au moins 72 Hz dans la résolution de travail et un pas de masque suffisamment fin pour avoir une belle image (800x600 et 0.28 pour 15" et 1024x768 et 0.25 pour 17").

CARTE-SON :

Recommandé : Sound Blaster et compatible Direct Sound.
Déconseillé : Les cartes-son intégrées aux cartes-mères.



Même si la carte n'est pas une véritable Créative, elle fonctionnera très bien. Maintenant, la qualité des Sound Blaster est reconnue et pas forcément incluse dans le prix…

CLAVIER SOURIS :

Recommandé : Un minimum de qualité, avec un gros plus pour Logitech.
Déconseillé : Les trucs genre clavier + souris à 100 F

Même si vous ne faites pas de traitement de texte ou de PAO, ces périphériques doivent être de qualité, essayez-les avant de décider, chacun doit trouver ses sensations.

ENCEINTES :

Recommandé : Altec Lansing et toutes les bonnes marques.
Déconseillé : les enceintes sans marque.

Attention aux puissances annoncées qui sont souvent des Watts PMPO qu'il faut, en gros, diviser par 10 pour avoir une idée réelle de la puissance efficace de l'enceinte. Attention aux caissons de basses, au boîtier léger qui vibre…

CONFIG MINI :

En fait, la plupart des PC à 4 ou 5 000 F sont ce qu'on appellera "les config mini". Pour pouvoir profiter pleinement des jeux (c'est un peu pour ça qu'on est là), il faudra rajouter 32 Mo de RAM, une carte graphique digne de ce nom. Ce sera suffisant, mais ne transformera pas pour autant les performances globales. Un PC super équipé, avec un disque dur qui rame, sera énormément ralenti dans un tas d'applications.

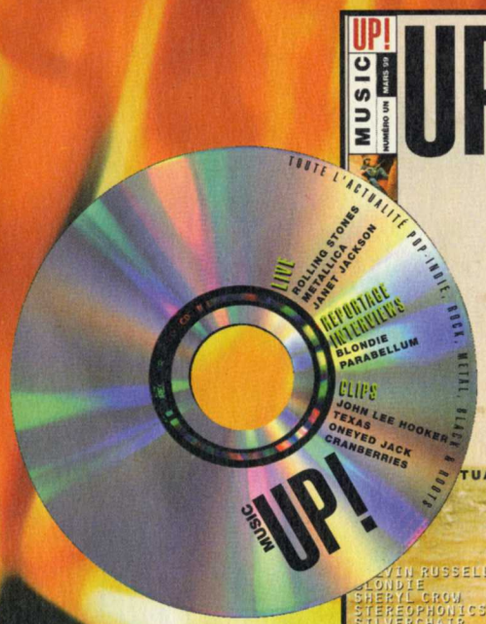
Processeur 350 MHz
Disque dur 3,2 Go
32 Mo de RAM
Carte vidéo AGP 4-8 Mo
CD-ROM 36 x
Ecran 15"
Lecteur disquettes
Carte-son compatible SB 16
Clavier, souris
Enceintes

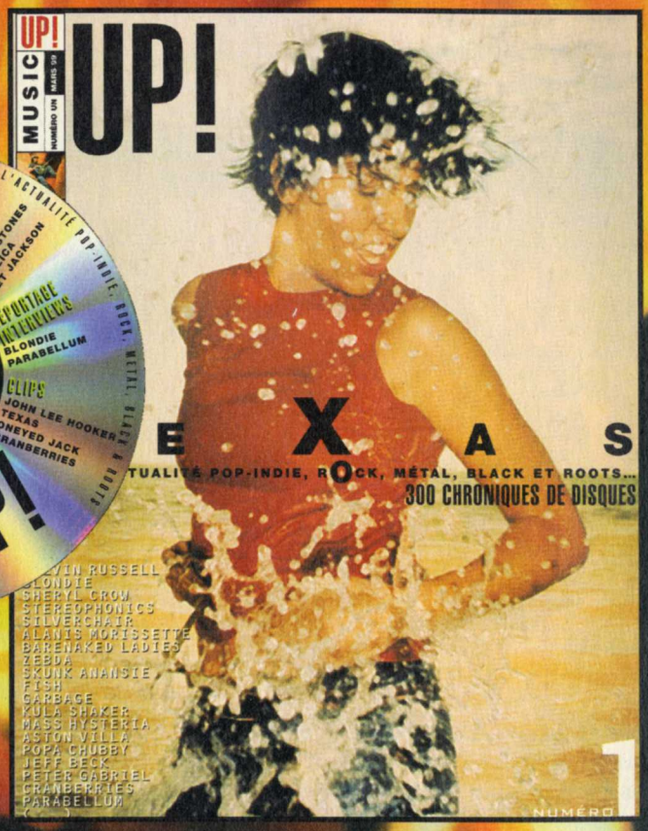
POUR FINIR

Pour résumer, il faut donc vérifier les composants un à un pour être sûr d'avoir une machine cohérente pour des performances optimales. Il est évident qu'une machine qui marche est 15-20 % plus chère à configuration égale, mais il faut savoir ce que l'on veut.

NOUVEAU !

UP! MUSIC NUMÉRO UN 17 MARS 99





LA MUSIQUE COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VUE !

132 PAGES MAGAZINE : TOUTE L'ACTUALITÉ POP-INDIE, ROCK, MÉTAL, ROOTS ET MUSIQUES BLACK – 250 CHRONIQUES DE DISQUES PAR MOIS – DES INTERVIEWS EXCLUSIVES – DES PHOTOS INÉDITES, ETC.

+ 1 CD-ROM PC & MAC : VIDÉO-CLIPS, EXTRAITS LIVE, REPORTAGES, PORTFOLIO, ARCHIVES, ETC. + DE 40 MINUTES DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN.

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

PRIX DE LANCEMENT : 19 FRANCS SEULEMENT

IL Y A CERTAINS TITRES QUI ONT MARQUÉ LE GRAND PUBLIC, ATLANTIS EST DE CEUX-LÀ ET C'EST AVEC BEAU- COUP DE PLAISIR QUE JE ME SUIS RENDU CHEZ CRYO À SON INVITATION POUR EN SAVOIR PLUS SUR LA SUITE EN PRÉPARATION : ATLANTIS 2.

Cryo est une devenue une grosse boîte qui, paradoxalement, par les temps qui courent, prend le risque de sortir des jeux souvent marginaux comme Dreams, et dans l'absolu, c'est tout à son honneur. On reçoit des jeux pleins d'idées nouvelles mais qui ont malheureusement souvent de gros défauts de réalisation ou d'ergonomie, entre autres, mais au moins, ça change des jeux qui repompent les gros succès et n'apportent rien de nouveau. Parallèlement, la renommée de Cryo auprès du grand public ces deux dernières années est bonne. Elle s'est faite grâce à des titres comme Versailles, Atlantis, Égypte ou Chine. Le point commun à tous ces titres, c'est l'emploi d'un moteur de jeu, l'Omni 3D, qui est esthétiquement très impressionnant et se prête très bien aux jeux d'aventure en l'occurrence. L'interface est la même également. Très simple, elle rassure ceux qui la connaissent et ne déroute pas les novices. Atlantis est un jeu très à part dans la série de titres précités puisqu'il n'est pas à vocation ludo-culturelle. Son succès a d'ailleurs été différent, sorti l'été 1997, il n'a pas connu de ventes fulgurantes au départ mais petit à petit, il s'est imposé dans les dix premières places très longtemps et il s'en vend aujourd'hui de nombreux exemplaires.

3DS MAX + OMNI 3D = OMNIMAX

Il était logique de concevoir une suite à laquelle vous aurez droit vers le mois de novembre prochain. Atlantis 2 reprend le système de l'Omni 3D, avec quelques perfectionnements, à commencer par la possibilité de monter jusqu'en 800x600. "On a commencé par tenir compte de toutes les critiques qu'on avait pu nous faire, aussi bien en termes de graphismes qu'en termes de gameplay ou de scénario", me confie Thomas Boulard, le talentueux graphiste et designer qui m'a servi de guide parmi les membres de l'équipe de développement. Presque tout le monde a travaillé sur le premier volet et lorsqu'on voit les différents postes, on sent une grande cohésion entre la dizaine de personnes qui bossent dessus. C'était déjà frappant de voir à quel point les graphismes d'Atlantis étaient fidèles aux aquarelles et croquis qui servent toujours de point de départ à la création des lieux et des personnages. Dans Atlantis 2, la modélisation des décors naturels comme celle des personnages est encore plus convaincante. Le regard, les expressions des visages et même les dialogues étaient autrefois un peu artificiels voire absents alors que la texture de la peau était à mon sens très réussie. Ceux qui ont joué à Atlantis se rappellent sûrement avec bonheur le passage dans la forêt de Carbonek, ça m'a beaucoup marqué, toutes ces feuilles, ces arbres, le sol, la lumière, c'était la première fois que je voyais quelque chose d'aussi réussi. Atlantis 2 comporte beaucoup d'extérieurs, notamment en Irlande, et dans l'Amérique du Sud au Yucatán, et c'est vraiment très, très esthétique.

ADIEU CARBONEK

L'histoire d'Atlantis se déroulait mille ans avant J.-C. environ. La suite, elle, débutera en 1041, en Irlande donc, en plein obscurantisme. Atlantis a disparu et le héros, un moine, est en fait le descendant de Seth que l'on incarnait auparavant. Vous savez : "imprudence, mauvais choix, Seth était mort...", cette voix off qui devenait irritante à force de l'entendre à chaque fois que l'on mourait. Et si c'était très fréquent auparavant, il y aura moins d'occasions de mourir comme dans Atlantis premier du nom où le moindre faux pas pouvait être fatal. Mais ce moine ne le sait pas, il présente des signes qui devraient le mettre sur la voie, mais c'est la rencontre avec un moine tibétain, vivant mystérieusement seul sur un étrange bateau volant comme ceux des Atlantes qui l'éclaire sur ses origines et sur le mal contre lequel Seth s'était battu. Le problème, c'est qu'en anéantissant l'espèce de poulpe à la fin de son aventure, il a créé une sorte de déséquilibre dans le cosmos. Une catastrophe a par ailleurs eu lieu dans l'espace, l'explosion de la nébuleuse du Crabe, et celle-ci a un rôle très important dans l'histoire.

ATLANTIS 2 : DEUX NIVEAUX DE RÉALITÉ

Le scénario ne sera plus linéaire comme il l'était dans Atlantis. Le héros va devoir suivre une initiation qui lui permettra d'apprendre à détacher son corps astral pour le faire entrer dans l'enveloppe corporelle de quelqu'un d'autre. Il pourra ainsi le diriger et vivre à travers lui. On aura donc la possibilité de jouer plusieurs personnages en fonction du lieu où il faut rééquilibrer le mal et le bien. Les divers lieux du jeu seront beaucoup plus peuplés et animés qu'ils ne l'étaient auparavant, c'était une des contraintes du moteur 3D, surmontée depuis, qui permet maintenant d'insérer des personnages animés en 3D temps réel ou des sprites pour les animaux et certains éléments du décor. C'est une histoire très mystique avec des références religieuses et mythologiques cosmopolites, comme en Chine où vous rencontrerez des démons fonctionnaires. C'est très déroutant, chacun des huit environnements que vous découvrirez aura deux plans de réalité. En Irlande par exemple, vous vivrez une histoire dans "la vraie vie" mais vous pénétrerez dans une Irlande d'une autre dimension en plongeant dans un livre enluminé du Moyen Âge. En Chine, vous vous réduirez à une échelle miniature pour explorer un mini-jardin comme ceux que l'on connaît, enfermés sous verre. La partie réflexion comportera des énigmes d'une difficulté plus cohérente, et plus pertinentes. Certaines étaient trop simples dans Atlantis, et certaines actions trop malaisées. On vous reparlera d'Atlantis 2 dès qu'on s'approchera un peu plus de la date de sortie, mais c'est une aventure qui laisse déjà pas mal rêveur. **Luis**

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : CRYO / CRYO
GENRE : AVENTURES • SORTIE : NOVEMBRE 99

ATLANTIS 2

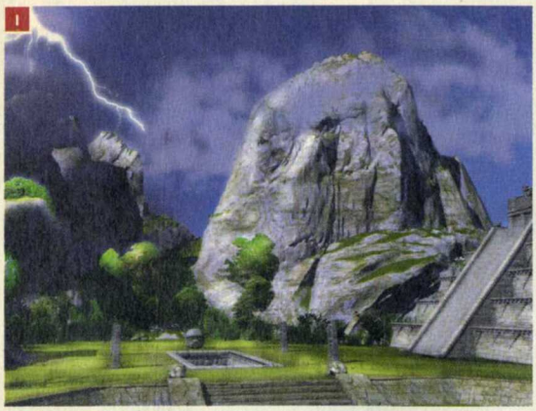
SHAMBALLA

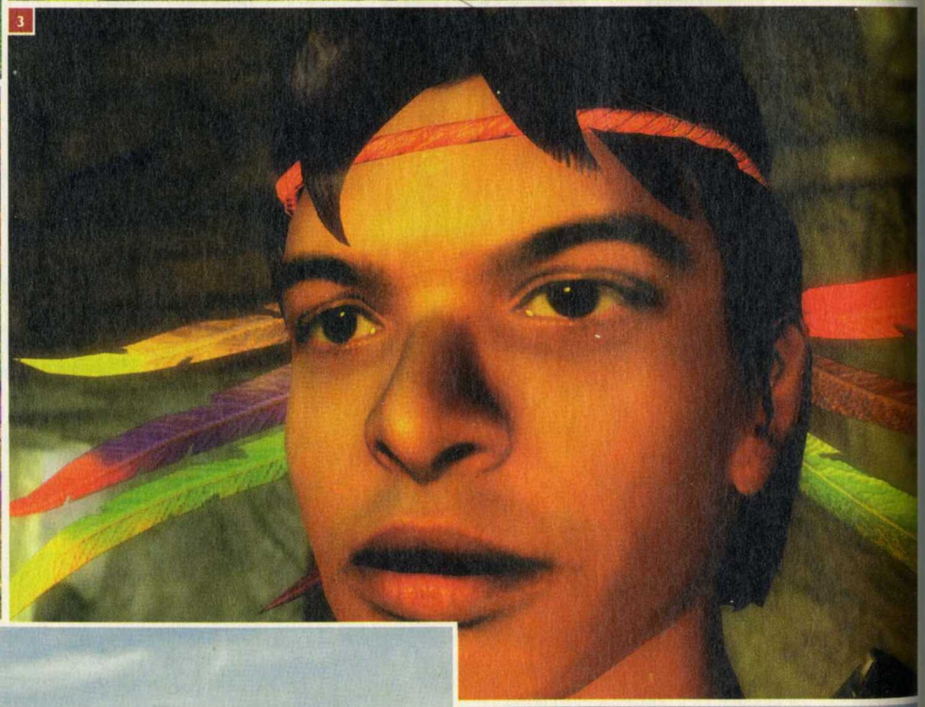
viron. La
in obscu-
st en fait
vant. Vous
mort...",
'entendre
très fré-
de mou-
m où le
ce moine
gnes qui
s c'est la
vant mys-
e bateau
ntes qui
ur le mal
u. Le pro-
ant l'es-
son aven-
orte de
nos. Une
s eu lieu
n de la
celle-ci a
ans l'his-

RÉALITÉ

ait dans
lui per-
pour le
uelqu'un
s lui. On
en fonc-
es divers
était une
des per-
nents du
ues cos-
s dérou-
alité. En
rez dans
Âge. En
me ceux
ne diffi-
, et cer-
un peu

Luis





1 - La météo peut considérablement modifier un même paysage.
2 - Votre aventure débutera dans ce monastère irlandais. Je sais, ça à l'air tout petit, mais il paraît qu'ils étaient comme ça à l'époque.
3 - Là, c'est l'un des héros que vous incarnerez ; à chaque environnement, vous entrerez dans la peau d'un personnage différent.
4 - Cette image vous donne une idée de l'un des univers oniriques du jeu, ici c'est de la jungle du Yucatán qu'il s'agit.

Commandez vos Casquettes et Tee-Shirts

Pour les Casquettes, le motif est brodé, elles sont 100 % coton avec boucle de réglage arrière

les couleurs présentées sont non contractuelles. La livraison se faisant suivant la disponibilité du stock.

CARTAIG Imprim - 02 32 89 04 70

VOTRE ADRESSE

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse: .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Téléphone (facultatif) : .....

Signature :

A envoyer à AC2 Service vpc
40, rue Charles MORY - 91210 DRAVEIL
Règlement par Chèque à l'ordre de SEABAY.
Service Client 01 69 10 51 37

Articles	Prix	Taille à préciser (S,M,L,XL)	Quantité	Montant
Tee-Shirt réf. 1	129 Fr			
Tee-Shirt réf. 2	129 Fr			
Tee-Shirt réf. 3	129 Fr			
Tee-Shirt réf. 4	129 Fr			
Tee-Shirt réf. 5	129 Fr			
Tee-Shirt réf. 6	129 Fr			
Casquette réf. 7	159 Fr	Taille Unique Couleur selon disponibilité		
Casquette réf. 8	159 Fr			
Casquette réf. 9	159 Fr			
Casquette réf. 10	159 Fr			
Participation aux frais de port France métropolitaine				19 Fr
Total de votre commande				

OH NON, VOUS N'ÊTES PAS PRÈS DE LE VOIR
TOUT DE SUITE, MAIS VAMPIRE NOUS A TELLEMENT MORDUS (PFFF...)
QU'ON A VOULU QUAND MÊME VOUS TENIR AU PARFUM SUR CE TITRE
EN COURS DE DÉVELOPPEMENT POUR ACTIVISION.

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

VAMPIRE

Vampire est tiré d'un jeu de rôles extrêmement célèbre créé par White Wolf et je ne vous ferai pas l'affront de vous faire croire que je le connais, pas la peine de m'envoyer des mails à ce sujet ; mais par contre, je sais que beaucoup d'entre vous le connaissent. À la manière d'un jeu de rôles PC qui s'inspirerait des règles de Dungeon & Dragons, Vampire respecte les règles du jeu de plateau original, dont Activision a acquis la licence pour deux autres titres que The Masquerade. Les personnages auront donc des caractéristiques multiples qui pourront évoluer grâce aux points d'expérience.
Côté ambiance, on sera servi. L'histoire démarre au XIIe siècle et s'étend sur plusieurs siècles, puisqu'elle s'achèvera aux alentours de 1999. Le dépaysement ne sera pas seulement chronologique puisque vous explorerez Londres à la fin du siècle dernier, Prague, Vienne et New York. Vampire ne s'inspire pas de l'univers classique de Dracula, on sera plus proche d'»Entretien avec un vampire» que de la vision romantique et fidèle à l'original de Coppola.

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : NIHILISTIC SOFTWARE/ACTIVISION
GENRE : JEU DE RÔLES • SORTIE : NOVEMBRE 99

FLIPPANT À SOUHAIT

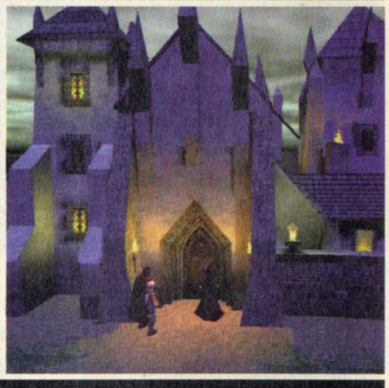
Vous incarnerez Christof Romuald, un chevalier Croisé qui se voit confier la lourde charge de débarrasser Prague des vampires qui infestent la région. Pour cela, il sera aidé par une gitane et un bûcheron, mais il lui faudra d'abord trouver une potion guérissante et une armure, qui l'aideront à accomplir sa quête. Vous pourrez diriger quatre personnages en vue à la troisième personne et toutes les commandes sont orientées autour d'un système entièrement basé sur l'emploi de la souris. Le moteur est quasiment finalisé à l'heure actuelle et permet déjà de constater que les problèmes qui peuvent être liés à cette vue ont été pris en compte. Vous pouvez déplacer la caméra comme bon vous semble à la souris au tour de votre personnage et une vue rapprochée vous place en vue subjective. Bien que vous ne puissiez pas vous déplacer en utilisant cette dernière car elle est apparemment réservée à la recherche de détails ou d'objets cachés, elle permet déjà, en tous cas, d'admirer la précision et la richesse des textures aussi bien sur les murs des maisons en extérieur que sur l'autel d'une cathédrale à l'atmosphère inquiétante. Les lumières, elles aussi étonnantes, contribuent à rendre l'atmosphère pesante et inquiétante. La succession d'ombres et de lumières qui viennent éclairer ou assombrir les personnages est très travaillée. L'ensemble est très léché, calculé aussi précisément qu'au cinéma. Quand on voit les monstres auxquels on peut avoir affaire dans le jeu, ça devient carrément flippant, surtout quand on pense que des groupes comme Nine Inch Nails seront mis à contribution pour la musique.

GÉRER, DIRIGER, SURVEILLER JUSQU'À QUATRE PERSONNAGES

Vous pourrez donc, comme je vous le disais, diriger jusqu'à quatre personnages dont vous pourrez surveiller l'état physique et, surtout, psychologique à l'aide de leurs portraits représentés en 3D au bas de l'écran. J'insiste sur l'aspect psychologique car dans l'univers de The Masquerade, les vampires sont dotés de pouvoirs absolument démoniaques : ils peuvent, par exemple, lire dans les pensées ou influencer celles-ci pour prendre le contrôle de quelqu'un. Vous devrez donc faire évoluer judicieusement vos héros et compagnons que vous pourrez enrôler, en fonction des besoins, en choisissant entre plusieurs classes d'armes, de magie ou des disciplines particulières développées par les vampires. Ce titre en cours de développement fera sûrement parler de lui. L'équipe de Nihilistic Software est composée de gens qui ont travaillé sur des titres comme Descent I et II, Dark Forces ou Jedi Knight ; avec un tel background à exploiter, il est probable que le résultat final soit à la hauteur, on en saura probablement plus lors du prochain E3, mais on vous tiendra au courant, ne vous en faites pas.

«Luis

1 - L'architecture des bâtiments est très élaborée, on sent le souci du détail.
2 - Une petite partie du bestiaire auquel vous devrez faire face...
3 - On jurerait des Ghoules avec la tête de Nosferatu.
4 - Christof Romuald, votre héros.



JE CRAIGNAIS DEUX CHOSES EN ALLANT EN ÉCOSSE, DEVOIR AFFRONTER LA PLUIE OU DEVOIR GOÛTER AU PLAT NATIONAL, LA PANSE DE BREBIS FARCIE,

BRAVEHEART

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : RED LEMON STUDIO / EIDOS
GENRE : STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL /GESTION • SORTIE : JUIN 99

HAGIS POUR LES CONNAISSEURS. DEVINEZ À QUOI J'AI EU DROIT ? NON, CE N'ÉTAIT PAS TELLEMENT LA PLUIE...

CLAN

CAMBELL OU MAC DONALD ? C'est Red Lemon Studios qui développe Braveheart. Quoi ? J'en vois qui s'agitent dans la salle : quoi ?, quoi ?, encore une adaptation de film en jeu !, mais détrompez-vous. Ce jeu devait s'appeler Tartan Army, le tartan étant le nom du tissu écossais traditionnel. C'est sûr que des armées de types en kilt qui se mettent sur le coin de la tronche, ça a donné l'idée du rapprochement avec la version cinématographique de l'histoire. C'est effectivement très proche de l'ambiance du film avec de vrais extraits, encore que le jeu soit bien moins sanglant. Braveheart, lorsqu'il ne s'appelait pas encore comme ça, était basé sur le principe de lutte entre les clans. En adoptant la licence du film, le but du joueur en campagne, c'est de choisir d'incarner l'un des chefs de clan, d'arriver à réunifier ces derniers et à repousser les invasions anglaises pour finir couronné roi d'Écosse. Vous pouvez le faire en concentrant vos ressources sur le commerce, en mettant le paquet sur l'armée ou sur la main-d'œuvre.

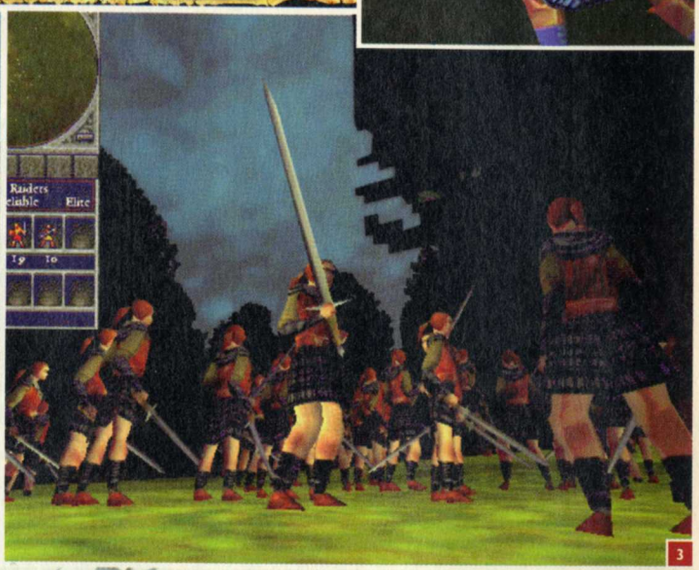
NON, VOUS NE POURREZ PAS JOUER LE CLAN DES MAC LEOD

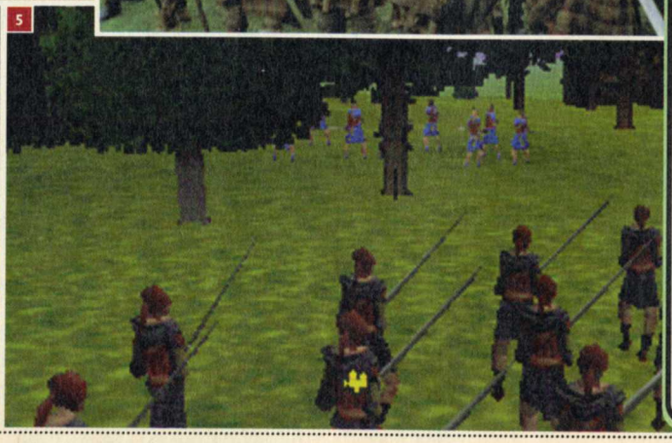
La partie gestion de ressources, de production et de commerce est bien distincte du reste du jeu, si elle ne vous intéresse pas, vous pouvez laisser l'ordinateur le faire tout seul. Il se chargera alors de favoriser la fabrication d'armes et la production de pain en masse pour nourrir une armée puissante dans le cadre d'une stratégie orientée vers la conquête par le militarisme. Tout se joue par des écrans de réglages et l'on visualise la diplomatie, le déplacement des caravanes mais aussi de toutes sortes d'autres paramètres comme les épidémies. C'est une carte d'Écosse sur laquelle vous pouvez zoomer qui vous donnera toutes ces infos en temps réel. Vous verrez d'un coup d'œil les territoires connus (vous pourrez envoyer des espions et des éclaireurs pour découvrir le pays) ou inconnus et la progression de vos armées.

IL AVAIT JUSTE MASSÉ LES PIEDS DE LA FEMME DE MARCUS WALLACE

Les batailles débutent lorsque votre contingent arrive à la destination que vous leur avez désignée. On entre à ce moment-là dans l'autre partie du jeu avec the moteur 3D. L'interface et le brouillard au loin me rappellent un peu Populous 3 ou Magic Carpet. La première impression que j'ai eue, est celle d'un moteur à la Myth, mais celui de Braveheart permet de zoomer et de diriger la caméra en élévation comme en rotation jusqu'au niveau du sol. C'est graphiquement plutôt réussi et on peut même se mettre en vue subjective dans les yeux de n'importe quelle unité. Le relief et les conditions climatiques auront leur influence et le choix de votre chef aura une grande répercussion sur le moral de vos troupes. Plus le chef de Clan sera charismatique et plus vous serez efficace au combat. En début de partie, vous pourrez modifier les caractéristiques de Mel William Wallace Gibson, Stephen ou Amish, ses copains, à la manière d'un jeu de rôles.

Le jeu étant loin d'être terminé, l'I.A., la motion-capture et les collisions avec les objets 3D entre autres, pêchaient encore beaucoup, il m'est quasiment impossible de me prononcer sur le résultat final. Mais les combats avaient l'air plutôt sympas et il y a de nombreux paramètres de jeu originaux. En tout cas, je peux vous dire que voir des dizaines d'Écossais en kilt, les genoux à l'air, foncer sauvagement sur un château ou un village pour le piller, c'est peu banal et cela m'a beaucoup rappelé le film. On vous en reparlera d'ici au mois de juin, la date probable de sa sortie. Freedoooom ! ***Luis***





1 - C'est Angus Mc Fayden, l'acteur qui jouait Robert The Bruce dans le film, qui fera les voix off du jeu dans la version en v.o.
2 - Il ne va pas être facile d'arracher ce château aux mains des Anglais.
3 - Ne comptez pas sur moi pour vous dire si tout a été modélisé y compris sous les kilts...
4 - "Le problème avec l'Écosse, c'est qu'elle est pleine d'Écossais", c'est lui qui l'a dit.
5 - Vous pourrez faire adopter toutes sortes de formations à vos troupes.

Vidéo sur le CD

STREET WARS

Si vous avez joué au premier Constructor, vous vous souvenez peut-être que c'était incroyablement complexe, tant au niveau de la difficulté qu'à celui de la compréhension du jeu lui-même. Quand on dit ça au chef de projet de "Constructor 2", il ne nous met pas son poing dans la gueule, il le reconnaît. C'est bon signe pour ce nouvel opus, plus délirant encore.

DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : STUDIO 3 /INFOGRAMES
GENRE : GESTION • SORTIE : JUIN 99

Il y a plusieurs façons de diriger une ville. La plus classique, c'est sans doute celle de Sim City 3000. Malheureusement, dans ce jeu, il n'y a pas de fin, pas de but et les parties se déroulent un peu toujours de la même façon. Une fois que l'on a de l'argent, on n'est plus trop ennuyé. La vraie fin est marquée par l'ennui du joueur. On peut également diriger une ville en la prenant d'assaut, comme au Moyen Âge ou encore y faire régner la terreur, comme dans Gangsters. Street Wars, autrement dit Constructor 2, c'est un peu tout cela. On essaie de faire une belle ville, de la faire prospérer avec plein de naissances, mais on emploie parfois les grands moyens.

Ce jeu est extrêmement bien organisé. En effet, au départ, avec quelques ouvriers, vous allez construire des maisons, voir grandir des enfants que vous convertirez en bricoleurs, maçons ou gangsters ! Ceux-ci construiront des bâtiments qui vous permettront de fabriquer des armes ou des "soldats" spéciaux.

UNE ARMÉE DE FRAPPADINGUES

Oui, je mets soldats entre guillemets car leur but est bien de détruire les bâtiments ou les personnages adverses, mais on ne peut pas dire que ce sont, à proprement parler, des militaires. Par exemple, une de vos armes absolues est euh... une péripatéticienne. Elle distrait les policiers de leurs tâches ou fait des strip-teases dans les rues pour troubler vos ennemis, qui ne bossent plus. Possible aussi d'avoir un fantôme qui viendra hanter les maisons adverses habitées (pour faire fuir les habitants) ou non (pour que personne n'ait envie d'y mettre les pieds), effrayer un ennemi, rendre invisible un partenaire pour le larguer dans un village non acquis ou encore réveiller les morts pour faire une armée de zombies ! Comme vous le voyez, on est bien loin des classiques du genre "jeu de gestion". Visuellement aussi, c'est extrêmement drôle. En effet, un nombre incroyable de scènes cinématiques, en plein écran ou placées dans une petite fenêtre s'intégrant très bien à l'interface. C'est très rigolo, très joli et parfois un peu cradingue.

Vous pourrez vivre ces aventures dans cinq environnements différents, cinq mondes bien distincts où le graphisme change du tout au tout. Dans chaque monde, vous aurez plusieurs missions avec des objectifs très différents. Mais avant toute chose, il y a un tutorial et ça, c'était indispensable. C'est indispensable dès que l'on a un jeu un peu original si l'on veut qu'il soit compris par tout le monde. Ce tutorial est vraiment très complet. On apprend toutes les manipulations que l'on fera dans le jeu.

Quand vous commencez la partie, vous êtes le parrain. De rien du tout en fait puisque d'autres concurrents que vous se disputent le contrôle de la ville. Vous avez sous vos ordres quelques ouvriers et vous possédez une petite bicoque qui vous sert de quartier général. Vous allez tout de suite devoir vous consacrer à la fabrication d'une maison. Après avoir défini ses dimensions, vous la construirez ; enfin, les ouvriers la construiront. Vous avez toujours en réserve quelques ressources. Du ciment, du fer, de la taule. Bien sûr, tout ceci est en quantité limitée et après avoir accueilli vos premiers habitants et recueilli les premiers impôts, vous devrez vous concentrer sur la production de ressources. Dans les premiers niveaux, vous n'aurez besoin que de ciment pour construire les habitations. Pour que la fabrique de ciment tourne, il faut y placer des ouvriers. Ceux-ci proviennent de la production des enfants dans les maisons. Il faut donc que les habitants soient assez contents de leur condition pour que les petits naissent. Mais dans le même temps, ils doivent s'acquitter de la taxe. Il ne faut donc pas être trop gourmand si on veut avoir de nombreuses personnes sous ses ordres.

UN UNIVERS MALGRÉ TOUT COHÉRENT

Pour rendre vos habitants plus heureux, vous pourrez upgrader leurs maisons comme à peu près tous les bâtiments du jeu. Par exemple, vous pourrez aménager leurs maisons avec un réfrigérateur ou d'autres gadgets technologiques. L'apparence de la maison s'embellit alors et les enfants arrivent plus rapidement. Quand on sait qu'il y a environ cinquante bâtiments dans le jeu, on comprend que l'on peut vraiment faire beaucoup de choses.

Lorsque vous aurez commencé à vous établir, vous pourrez vous intéresser à vos rivaux. Et là, tous les coups sont permis. Vous pourrez leur envoyer des cafards, des tireurs, des prostituées, des démolisseurs... Mais attention ! De temps en temps, la police s'en mêle. Vous pourrez alors corrompre les agents, ou les tuer. Bien sûr, vous vous exposez à quelques dangers dans les deux cas !

L'interface semble très bien intégrée dans le jeu ; ce qui n'était pas trop le cas de Gangsters où l'on distingait deux phases de jeu : le choix des actions, puis leur visualisation. Le lien entre les deux parties n'était franchement pas évident, comme le jeu en lui-même d'ailleurs. Ici, toutes les actions choisies s'effectuent immédiatement. Pour bien jouer, il faut vraiment passer par le tutorial car les mécanismes sont véritablement très différents de ce que l'on connaît déjà dans les jeux de ce genre. En effet, il est toujours très rare de s'occuper des naissances quand on est un mafieux. En attendant le début de juin 99, l'éditeur peaufine le produit qui s'avère déjà très complet. À suivre...

Léo de Urlevan

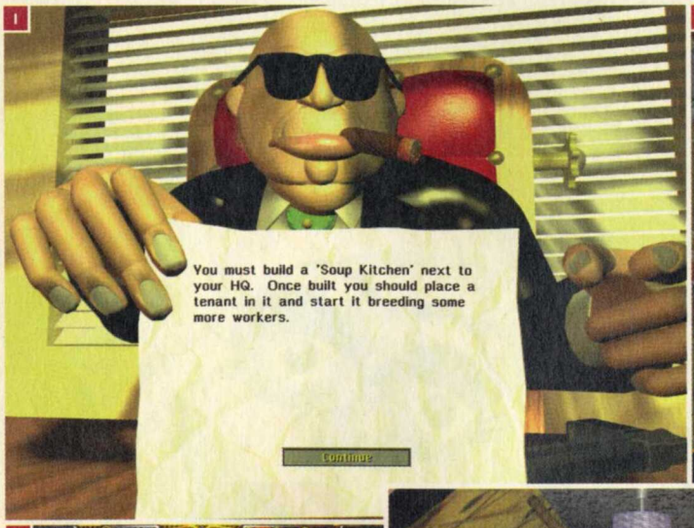
ulté
s la

avez sous
e quartier
ison. Après
Vous avez
ut ceci est
s premiers
premiers
ur que la
production
ts de leur
itter de la
nnes sous

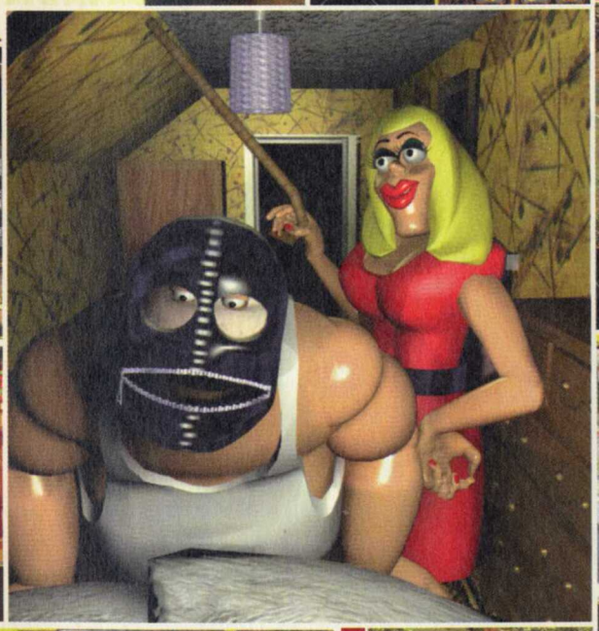
me à peu
s avec un
ellit alors
ante bâti-
choses.
ser à vos
fards, des
temps, la
Bien sûr,

pas trop
: le choix
ux parties
lui-même
immédia-
e tutorial
que l'on
très rare
endant le
très com-

Urlevan

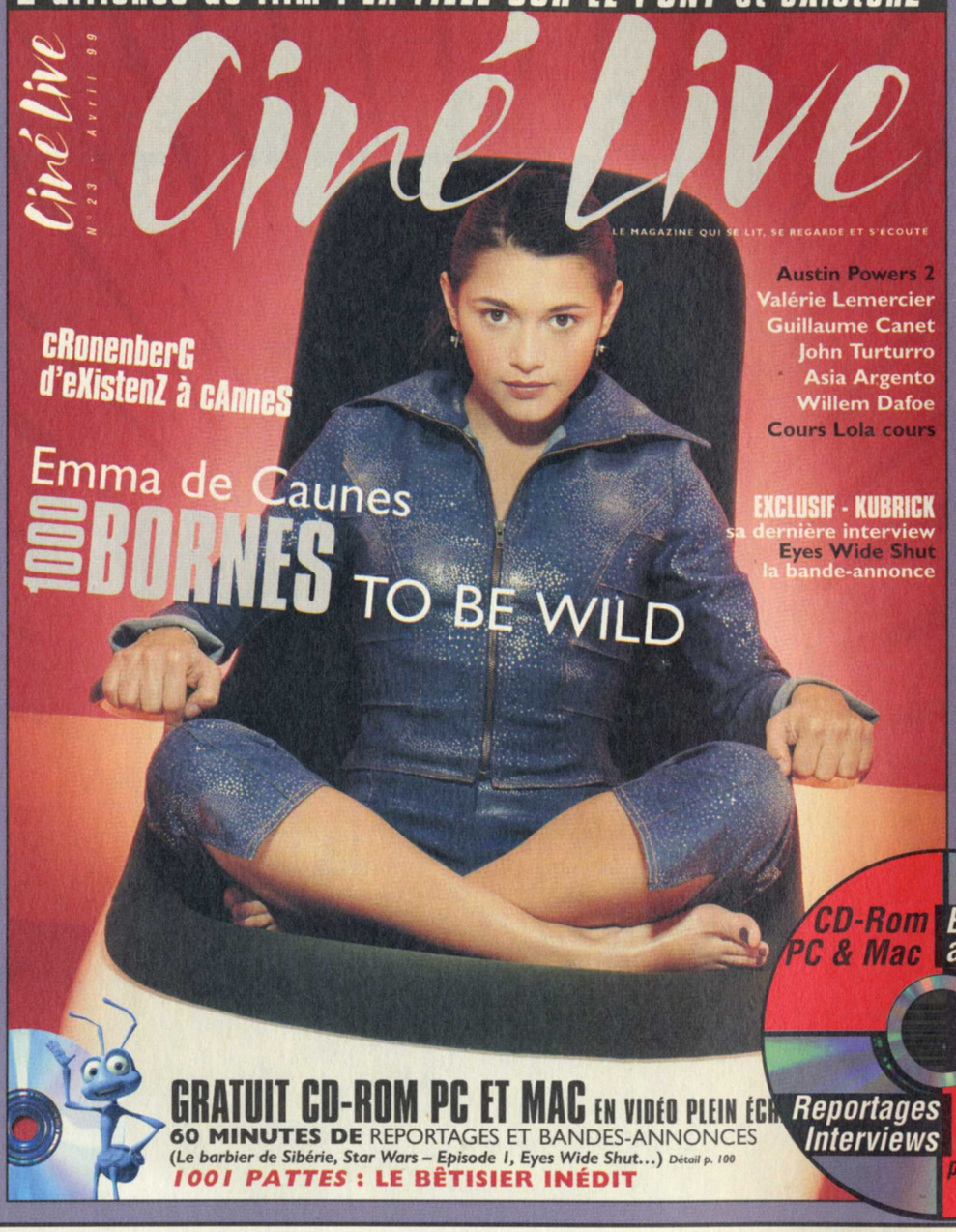


1 - Ce caïd vous donne les objectifs de mission.
2 - Bruto essaie sa nouvelle machine.
3 - Ce dirigeable est en fait une bombe redoutable.
4 - La fabrique de ciment est un bâtiment capital. Cela vous permet bien sûr de construire de nouvelles maisons.
5 - Après la constructiun d'une maison, il faut trouver un habitant. Au début, le choix n'est guère fameux.
6 - Alerte ! Un de vos habitants a le moral bas ; il commence à boire sérieusement.
7 - Cette zone rouge est celle du QG ennemi.
8 - Envoyer des colonies de cafards chez le voisin lui plaît moyennement.



Avec CINE LIVE,
vous êtes déjà au cinéma !

2 affiches de film : *LA FILLE SUR LE PONT* et *eXistenZ*



LIRE

148 pages magazine

- Toutes les critiques de films
- Portraits et interviews de stars
- Toute l'actualité d'Hollywood
- Le guide vidéo, DVD, livres, BO, etc.

COLLECTIONNER

- Chaque mois **2 affiches de films** en poster géant R°V°

VOIR

LE CD-Rom PC & MAC 60 mn DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN pour :

- **Découvrir et collectionner** chaque mois les bandes annonces des nouveaux films
- Voir en avant-première les B.A. des prochains films
- **Regarder** les reportages sur les tournages et les interviews exclusives des stars
- **Consulter** les biographies et filmographies des acteurs et réalisateurs

OFFRE D'ABONNEMENT DÉCOUVERTE

6 Numéros

90 francs

au lieu de 108 F.

soit 2 N° GRATUITS

OFFRE D'ABONNEMENT DÉCOUVERTE

Merci de bien vouloir **recopier** ou **retourner** ce bulletin accompagné de votre règlement à :

Ciné Live - 6, bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex. Tél : 01 41 06 44 33 Fax : 01 41 06 18 58

OUI , je souhaite recevoir les **SIX prochains de numéros de CINÉ LIVE** avec leurs CD-Rom et le poster au prix exceptionnel de **90 F. au lieu de 108 F.**

❑ Ci-joint, mon règlement par chèque à l'ordre de Ciné Live

M.❑ Mme ❑ Mlle ❑ Age..... Je possède un ordinateur Oui ❑ Non ❑

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

CP ..... Ville .....

Tarif valable en France métropolitaine uniquement et pour un premier abonnement exclusivement. Pour l'etranger, nous consulter.

DÉTAIL DE CHAQUE N° SUR www.cinelive.com et 3615 ciné live

BALDUR'S GATE TALES OF THE SWORD COAST

Développeur / Distributeur : Interplay
Genre : Jeu de rôles - Date de sortie : Avril 99

Vous n'avez toujours pas fini Baldur's Gate, je sais, le jeu est très long... et pourtant, je suis sûr que vous êtes déjà impatient d'installer le add-on Tales of the Sword Coast sur votre PC : on en est tous là. L'attente ne devrait cependant plus être très longue car le add-on arrive début avril et l'on commence à en savoir un peu plus.

Tales of the Sword Coast (TSC) ajoutera quatre nouvelles régions à la Côte de l'Épée, principalement la ville d'Ulgoth's Bearde et la forteresse de Durlag Tueur de Trolls au sud du Bois des Dents Acérées. C'est là que résidera toute la nouvelle aventure : Durlag est un roi nain mort depuis longtemps mais dont la tour conserve des trésors inestimables. Le hic, c'est que, comme tout nain qui se respecte, il a truffé sa forteresse de pièges redoutables et les rumeurs laissent même entendre que des dragons auraient maintenant élu domicile à l'intérieur de sa tour...

Si vous êtes en train de jouer à Baldur's Gate au moment où vous lisez cet article, n'espérez tout de même pas visiter cette région immédiatement : il vaudra mieux avoir des personnages de niveau 6 ou 7 pour s'aventurer sur ces terres hostiles. Pour les autres joueurs, les baroudeurs de Baldur's Gate qui ont renvoyé Sarevok aux enfers, ils pourront reprendre leur sauvegarde finale (ou d'ailleurs, n'importe quelle sauvegarde) et commencer l'exploration à partir de la ville de Ulgoth's Bearde. Ils conserveront ainsi leur équipe et tous les objets qu'ils ont déjà pu acquérir. En prime, il sera même possible de refaire le combat final contre Sarevok, une fois que vous aurez résolu les mystères de la forteresse de Durlag, mais cette fois-ci, le combat sera encore plus difficile pour prendre en compte le fait que les personnages auront plus d'expérience.

J'en arrive à une question qui doit vous brûler les lèvres : quelle sera la limitation du nombre de points d'expérience ? Y en aura-t-il même une ? Vous voulez vraiment la réponse ? Attention à la déception : on ne pourra pas dépasser les 161.000 points ! C'est-à-dire qu'un guerrier ou un clerc ne dépassera pas le niveau 8, un mage le niveau 9 ou un voleur/barde/druide le niveau 10. Au passage, cela signifie qu'on aura tout de même accès à des sorts nouveaux de niveau 5 (tandis que les personnages joués par l'ordinateur auront accès à des sorts de niveau supérieur).

Je sais, cette limitation est gênante, rageante même, et donne vraiment l'impression que la société Bioware va exploiter à fond le filon Baldur's Gate, mais bon, tant que la qualité reste là, je ne dirai pas davantage de mal.

Enfin, tout n'est pas perdu : il sera toujours possible d'utiliser le patch «Levelcap» (on l'a passé sur le CD de PC Soluces n°24) qui supprime cette limitation du nombre de points d'expérience car Bioware a promis de ne pas l'empêcher de fonctionner avec le add-on.

Au chapitre des déceptions aussi, on ne rencontrera aucun nouveau personnage à recruter : si vous avez Montaron et Xzar, il faudra continuer à subir leurs crises de Psychopathes Chaotiques Mauvais (un bonheur !). Par contre, il y a plus de 100 Personnages Non Joueurs qui viendront se greffer à l'aventure : autant dire que les quêtes seront encore nombreuses. Il y aura aussi plus de 70 nouveaux objets (dont les cimeterres pour les druides, enfin !).

L'extension apporte aussi quelques améliorations quant aux principes de jeu, principalement pour jouer un voleur de façon plus réaliste : pour porter une attaque furtive («Backstab»), il faudra maintenant se trouver réellement dans le dos de son adversaire. La capacité à se cacher dans les ombres prendra aussi en compte la lumière ambiante (il sera donc plus difficile de se cacher en plein jour) et les zones d'obscurité du décor. Remarquez que les voleurs PNJ tenteront aussi de vous attaquer furtivement : ne vous étonnez si quelqu'un surgit dans votre dos pour vous poignarder.

Enfin, l'intelligence artificielle des adversaires sera renforcée car on ne pourra plus attaquer un personnage faisant partie d'un groupe sans que les autres ne réagissent.

Tales of the Sword Coast s'annonce comme un très bon add-on, mais on peut déjà envisager qu'avec le système de limitation des points d'expérience, il y aura d'autres add-ons d'ici la fin de l'année, histoire de pouvoir gonfler ses personnages et de nous faire patienter jusqu'à la sortie de Baldur's Gate 2. Ma foi, c'est une bonne chose, quand on aime, sauf pour le portefeuille, bien sûr...

«Jeff

PC SOLUCES
Vidéo & démo exclusive

REQUIEM

Éditeur / distributeur : 3DO / Ubi Soft
Genre : doom-like - Date de sortie : mai 99

On vous le disait le mois dernier, Requiem s'annonce comme un Doom-like d'exception. La version preview ne fait que renforcer cette première impression, et il nous tarde d'incarner l'ange déchu parti combattre les démons et l'armée terrorisant la population de Création.

MALACHI est un ange envoyé sur Création, une planète comparable à la Terre, pour combattre le mal qui y a pris racine. Mais pour cela, il devra tout d'abord quitter les Enfers. C'est l'occasion d'assister à l'une des séquences les plus traumatisantes de l'histoire du jeu vidéo : les murs ressemblent à des visages écorchés, des corps torturés et mutilés gémissent, pleurent, hurlent et ces cris déchirants se répercutent à l'infini dans les couloirs sanglants infestés de démons aux dents longues. Bref, après cette séquence d'horreur pure, on se retrouve sur Création après une téléportation digne de l'arrivée de Schwarzy dans Terminator 2, et là... c'est pire !

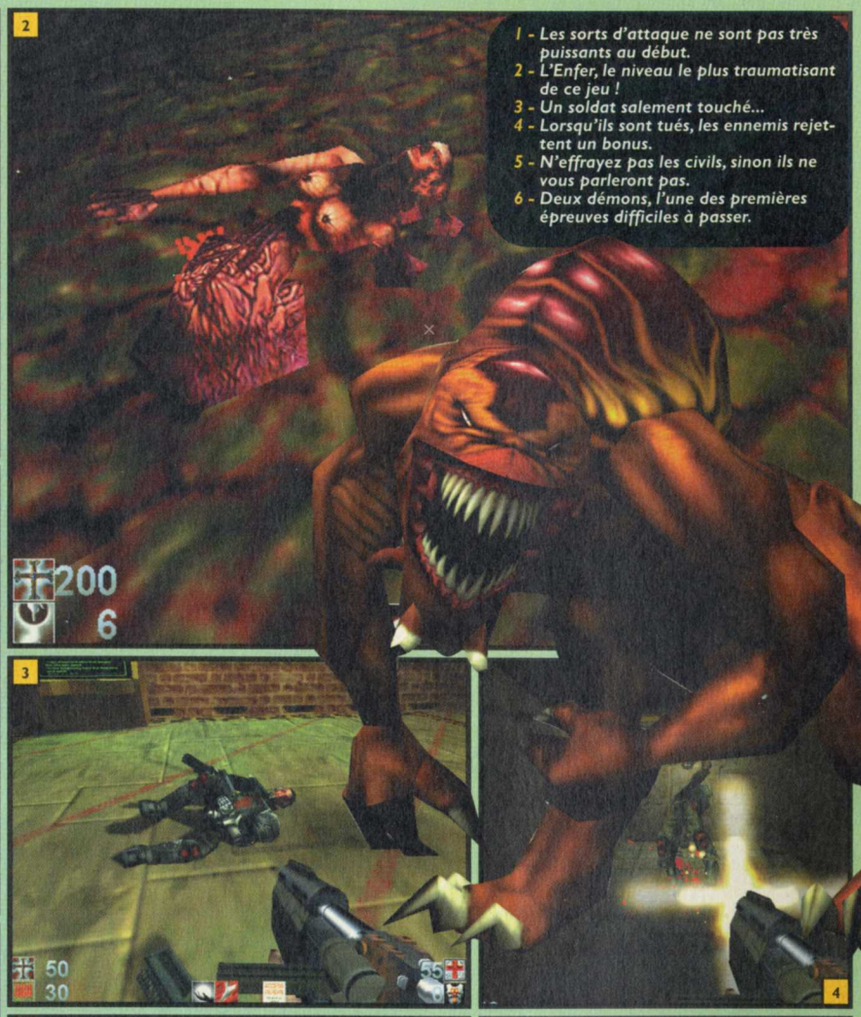
HORREUR, Ô DÉSESPOIR...

Création, c'est une vision violente d'un futur trash où un gouvernement totalitaire a pris le pouvoir, laissant toute liberté aux forces de "l'ordre" de faire régner la terreur chez les citoyens. Fouilles au corps sans ménagement, lynchages et passages à tabac gratuits, exécutions sommaires... Le paradis semble bien loin de cette Terre de cauchemar.
Pour corser le tout, Malachi a perdu ses pouvoirs, sa mana et n'a pas d'armes. Autant dire que durant les premières minutes, qui servent à prendre la température de cette cité enfiévrée, il faudra la jouer profil bas.
Bien sûr, Malachi dispose de pouvoirs magiques. Mais sa mana n'est pas inépuisable, et le temps nécessaire à sa restauration est un peu trop lent pour mener de longs combats magiques avec les sorts les plus puissants. Peu à peu, on obtiendra de nouveaux sorts : Exorcist et Pentecost qui envoient des boules d'énergie, Holy Light qui permet d'éclairer les lieux, Haste pour se déplacer très vite, Locust qui envoie des sauterelles-tueuses sur une cible... Malachi n'est donc pas sans ressources magiques. Quant aux armes, c'est la même chose. On trouve rapidement un petit pistolet, amusant pour faire joujou, mais vite limité devant les hordes de flics enragés qui vont déferler sur vous. Heureusement, on acquiert vite une mitrailleuse lourde qui va transformer Requiem en une boucherie à grande échelle où les cadavres s'empilent sur le sol. Mais là encore, il ne faut pas crier victoire trop tôt, car vos ennemis, non contents d'être nombreux, sont rapides, précis, et très puissants.

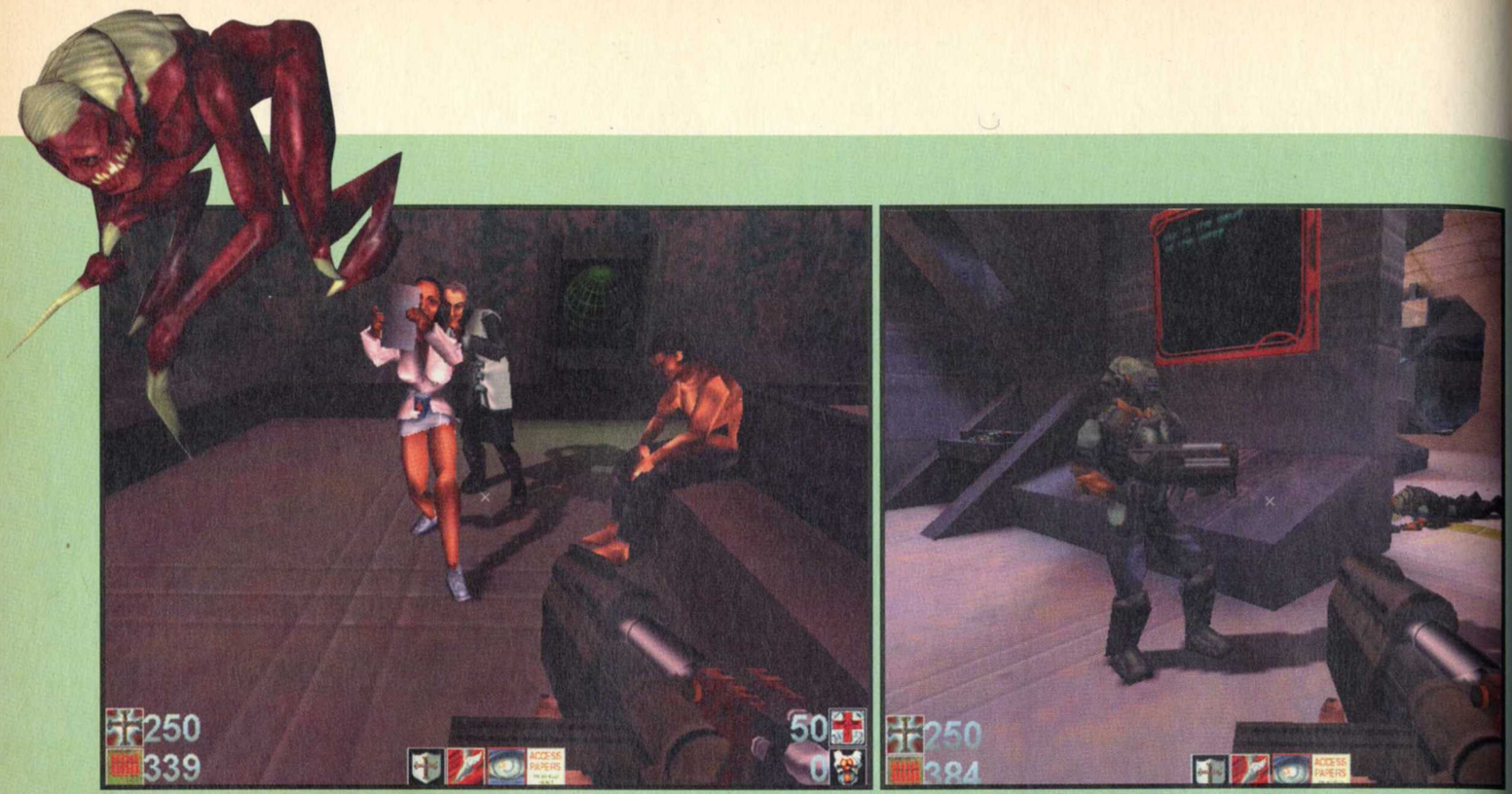
ACTION APRÈS RÉFLEXION

Mais Requiem n'est pas seulement un jeu bourrin. En effet, une véritable aventure vous attend, avec des missions précises à remplir : trouver un hôtel et prendre contact avec un rebelle, libérer un allié d'une prison gardée aussi précieusement que le stock d'or d'une banque fédérale américaine... On devra donc discuter avec le peu d'alliés dont on dispose dans ce jeu. Ces personnes vous donneront quelques indices ou objets nécessaires pour progresser dans une sécurité relative dans ce jeu. Par exemple, sans papiers d'identité, vous devrez combattre encore plus qu'en temps normal, ce qui n'est vraiment pas nécessaire ! Il faudra aussi activer des mécanismes et utiliser ses pouvoirs à bon escient.
Enfin, côté technique, ce jeu s'annonce grandiose. Le moteur est l'un des plus étonnants que l'on ait vus jusqu'à présent. Certes, les effets graphiques et sonores sont moins réalistes que ceux d'Half-Life, mais l'animation est d'une fluidité tout simplement incroyable. Le Requiem Engine, c'est-à-dire le moteur 3D animant l'ensemble, est d'ailleurs amené à animer d'autres jeux à venir, comme celui de Quake II et d'Unreal. Bref, Requiem se fait attendre, et l'on espère juste que la difficulté ne sera pas insurmontable, et que l'action bourrine ne prendra pas trop le pas sur l'aventure !

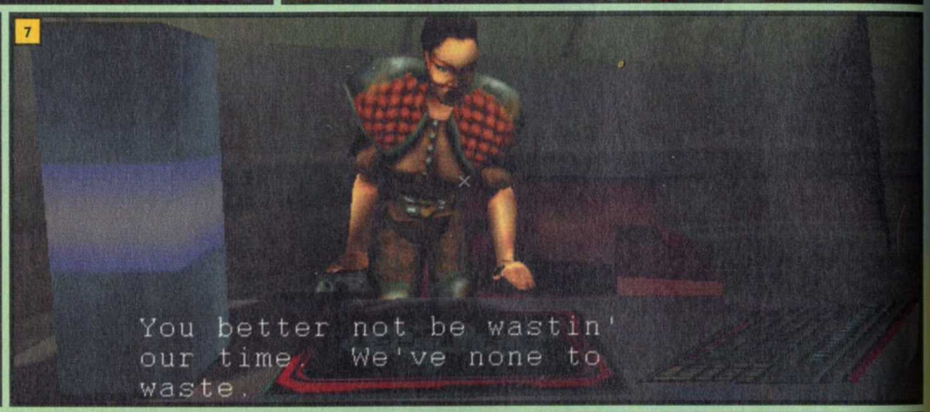
Yann



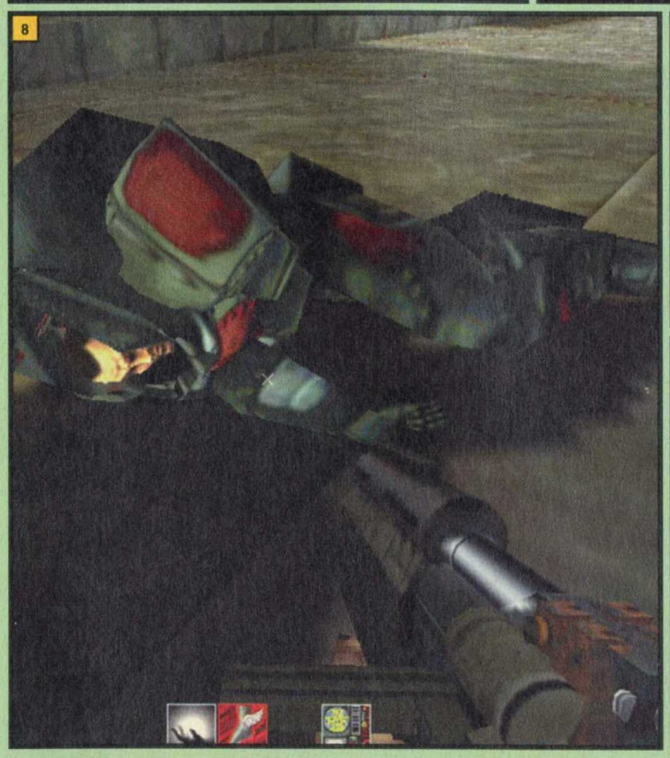
1 - Les sorts d'attaque ne sont pas très puissants au début.
2 - L'Enfer, le niveau le plus traumatisant de ce jeu !
3 - Un soldat salement touché...
4 - Lorsqu'ils sont tués, les ennemis rejettent un bonus.
5 - N'effrayez pas les civils, sinon ils ne vous parleront pas.
6 - Deux démons, l'une des premières épreuves difficiles à passer.

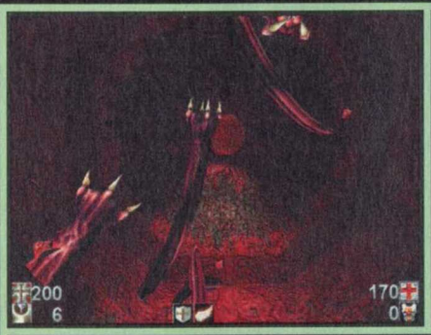


7



8





9

7 - Vos alliés vous donneront des indications quant à vos missions.
8 - Les visages des personnages sont magnifiques !
9 - Un peu de tendresse...

DESCENT III

Éditeur / distributeur : Interplay
Genre : arcade - Date de sortie : mai 99

Descent est un jeu qui, d'une certaine manière, aura marqué l'histoire du jeu vidéo. D'une certaine manière car il fut le premier jeu à nous plonger dans des labyrinthes infinis en 3D à bord d'un vaisseau difficile à manipuler. Le premier et le seul, en fait. Descent n'aura lancé qu'une mode limitée du "Descent-like" car on ne compte derrière lui que Descent 2. Et, bientôt, Descent III.

Descent III fait dans la continuité. Les accros des premiers épisodes (y en a-t-il ?) retrouveront donc le vaisseau, totalement libre de ses mouvements, à bord duquel ils pourront à nouveau se perdre dans des coursives partant dans toutes les directions : devant, sur le côté, en haut ou en bas ! Bref, si l'on ne fait pas attention à ses déplacements, on a vite fait de se perdre, comme dans les premiers volets de la série. Heureusement, la carte automatique en 3D est toujours disponible pour retrouver son chemin après de longues errances, ce qui arrive assez souvent, il faut bien l'admettre.

Au rayon nouveautés, on trouvera trois nouveaux vaisseaux, dix nouvelles armes, que vous pourrez utiliser à travers les quinze niveaux proposés dans le jeu. Mais lorsque l'on parle de continuité, on ne parle pas seulement des idées. En effet, Descent III disposera d'un tout nouveau moteur 3D qui permettra de passer d'une section à l'autre, et même de quitter les tunnels pour se retrouver à l'air libre sans temps de chargement notable. Cela devrait nous changer des jeux 3D habituels qui nous imposent trop souvent des temps de chargement excessifs cassant le rythme de jeu.

Enfin, Descent III devrait nous proposer un scénario plus développé, avec des missions précises et plus "stratégiques". Dans l'ensemble, cependant, Descent III reste un jeu d'action complexe, qui devrait tirer son épingle du jeu si le moteur 3D se montre à la hauteur des espérances des développeurs de Outrage, à l'origine du projet.

Yann

UEFA CHAMPIONS LEAGUE '99

Éditeur / distributeur : Silicon Dreams / Eidos
Genre : sport - Date de sortie : avril 99

Alors que cette compétition touche à sa fin (les demi-finales quand vous lirez ces lignes ou bien même la saison précédente si vous venez de ressortir ce PC Soluces d'une pile où il était retenu depuis un an), Eidos se décide à nous sortir un jeu de foot centré sur la Ligue des Champions. Du fait du côté "officiel" de la chose, vous retrouverez donc toutes les équipes participant à la compétition (les 'tiots gars ed' Lens pour la France), mais aussi tous les stades (cool !), tous les sponsors (bof !) et tous les commentateurs (noooooooon, pas Roger Zabel, pitié M'sieur Eidos). Le moteur de jeu ressemblant fortement à celui de World League Soccer 98, FIFA 99 ne devrait pas se faire trop de soucis de ce côté-là... UEFA Champions League devrait par contre bénéficier de quelques atouts intéressants, comme la possibilité de jouer avec chacune des équipes vainqueurs de la compétition (autrefois appelée simplement Coupe des champions) depuis 1960. Eh oui, à vous les clubs qui ont marqué leur époque (avec un seul représentant français...). L'autre particularité de UEFA C.L. 99 sera de pouvoir rejouer dans un mode Scénario une situation réellement vécue cette saison. Imaginez un peu le topo : dernier match pour Lens et le Dynamo Kiev vient d'ouvrir le score, saurez-vous redresser la situation ? Intéressant, non ? Vous pouvez modifier de cette manière le parcours de votre équipe favorite (personnellement, je crois que je vais essayer de qualifier l'Ajax). Rendez-vous donc le mois prochain pour voir si la hiérarchie des jeux de foot va évoluer.

Rodolphe

tanktics

TANKTICS

Éditeur / distributeur : Gremlin Interactive
Genre : stratégie - Date de sortie : mai 99

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

DMA Design, que l'on connaît pour Lemmings, propose de relever un défi de taille : renouveler les jeux de stratégie en temps réel. L'originalité est donc la matière première de ce jeu qui, s'il reprend les vieilles recettes, les accommode à sa propre sauce !

Tanktics est donc un jeu de stratégie en temps réel où s'affrontent, comme l'indiquent le titre et les captures d'écran, des tanks divers et variés. Récupérer des matières premières, construire ses troupes et conquérir les territoires ennemis sont donc les maîtres-mots de ce jeu. Cela a l'air des plus conventionnels, mais DMA Design nous réserve, une fois de plus, quelques surprises de taille.

Tout d'abord, pour construire ses tanks, on n'a pas besoin d'usine, de métal et de carburant. Non, ici tout se passe avec un «engin volant» que l'on dirige au-dessus du champ de bataille et qui s'en va récolter une à une les différentes pièces nécessaires à la construction d'un véhicule de guerre : une base avec des chenilles, un ou plusieurs moteurs, une arme et un radar. Ces éléments peuvent être récupérés sur le terrain, sur les machines ennemies hors d'usage, ou à l'aide d'une machine, qui représente notre base, la Part-o-matic. Cette dernière est actionnée par des moutons, moutons qui, une fois épuisés, serviront de matière première à la refonte d'éléments ! Vous le voyez donc, la création d'unités n'a pas grand-chose à voir avec les jeux auxquels nous sommes habituellement confrontés.

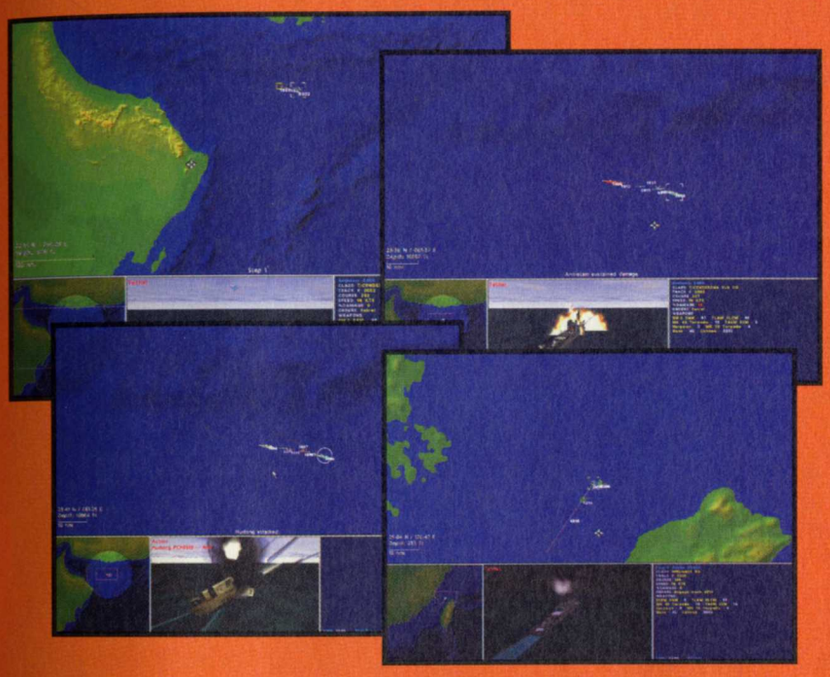
Ensuite, le jeu se déroule sur quatre époques différentes : la Préhistoire avec ses tanks en bois et en pierre, le Moyen-Age, l'époque contemporaine et enfin le futur. Chacune de ces époques nous permettra de construire des tanks différents, et l'on y dirigera un engin volant spécifique (un ptérodactyle, un dragon, un hélicoptère ou une soucoupe volante).

Chaque époque nous proposera six niveaux différents, pour une durée de vie que l'on peut annoncer assez longue, d'autant que la découverte des stratégies gagnantes risque d'être difficile au vu des innovations proposées par ce jeu. À noter l'intégration d'un mode de jeu inédit dans ce type de jeu, à savoir le «Time trial», où il faudra réussir des missions en un temps très limité (construire quatre tanks aux quatre coins de la carte, par exemple). Le test du mois prochain nous dira si ce jeu tiendra toutes ses promesses !

Yann Lebecque

JANE'S FLEET COMMAND

Éditeur / distributeur : Electronic Arts
Genre : stratégie en temps réel - Date de sortie : mai 99



Encore un jeu issu de la base de données militaires Jane's : Fleet Command. C'est la marine qui s'y colle cette fois avec un jeu de bataille navale, certes, mais stratégique, en temps réel et en 3D. Le joueur commande une flotte navale et doit répondre militairement à des crises politiques en différents endroits de la planète.

Pour la 3D, il ne s'agit que d'une petite fenêtre de contrôle de l'action "live", donc pas d'affolement, tout le reste est toujours en 2D pas très belle ; mais après tout, on n'est pas là pour jouer, c'est la guerre. Vous pourrez donc contrôler d'énormes navires de guerre équipés des armes les plus puissantes et les plus perfectionnées, avec votre seule souris ! Quels progrès tout de même ! En fait, chaque bâtiment est équipé d'un menu déroulant permettant d'accéder à tous les paramètres de contrôle. Une carte est là pour vous indiquer les déplacements de tous les belligérants et leurs attaques éventuelles, ainsi qu'un tableau comportant tous les détails de chaque navire.

Les flottes navales de seize nations ont été modélisées avec, au total, cent modèles, sous-marins et avions différents. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à apprendre tous les noms et caractéristiques par cœur... Avec toutes les armes dispos et leurs noms peu évocateurs, bonne chance. Si vous n'êtes pas un passionné de ce genre de jeu, vous aurez sans doute quelques difficultés. Il sera également possible via réseau ou Net de jouer à huit en même temps pour une guerre globale ou tout le monde pourra se foutre sur la gueule dans la joie et la bonne humeur.

Une bonne grosse bataille navale, quoi.

François

PUMA STREET SOCCER

Éditeur / distributeur : Pixelstorm / Infogrames
Genre : sport - Date de sortie : mai 99

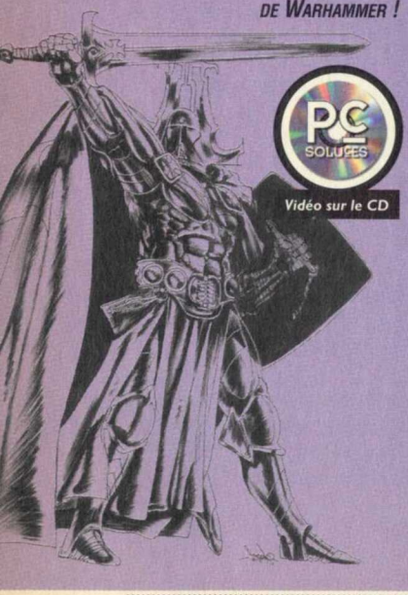
Bien conscients qu'égaler la qualité de FIFA 99 n'est pas chose facile, certains éditeurs ont décidé de choisir un autre angle d'attaque tout en essayant de profiter de la popularité du football. Comme son nom l'indique, Puma Street Soccer est un jeu de foot de rue mettant aux prises deux équipes de cinq joueurs. Les stades laissent ici place à des parkings, des ports ou des aéroports. Du fait de la taille restreinte des aires de jeu, le côté simulation est délaissé au profit d'une action non-stop. La balle passe d'un joueur à l'autre très rapidement et les tirs se succèdent à un rythme effréné. Cet aspect arcade est accentué par la possibilité de faire des shoots spectaculaires ou de tenter des coups spéciaux comme le super tir qui fait inévitablement penser à la balle en feu de NBA JAM. Certains réglages tactiques sont tout de même possibles comme, par exemple, la possibilité de faire une défense de zone ou un marquage individuel. Les "stars" estampillées Puma (Deschamps, Pagliuca ou Mijatovic : pas très glamours même si ce sont d'excellents joueurs au demeurant) seront présentes dans les affrontements entre équipes nationales, ce qui ajoutera un petit plus car tous les fans de foot aiment retrouver des joueurs qu'ils connaissent dans les jeux (avec en guest star Diego Maradona, si si c'est vrai). Il est d'ailleurs assez drôle de voir toutes ces équipes avec le logo Puma sur leurs maillots alors que le monde est plutôt partagé entre Nike et Adidas ces derniers temps. Puma Street Soccer pourra donc se présenter comme une alternative au triomphant FIFA 99 si la réalisation est à la hauteur et si le fun est au rendez-vous

Rodolphe

CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE

Développeur / Distributeur : Cryo
Genre : Wargame - Date de sortie : Mai 99

Cryo, célèbre pour ses prouesses graphiques et ses jeux au concept novateur a-t-elle décidé de rentrer dans les rangs ? Son prochain jeu reprend en effet une recette qui a fait ses preuves : le wargame temps réel. Rassurons-nous, Cryo veut aller plus loin. En effet, ici, la dimension épique est nettement présente. Combats gigantesques, bestiaire détaillé et fourni, sorts nombreux, bâtiments immenses, troupes titanesques... Voilà de quoi faire saliver les amateurs de Warhammer !



PC Soluces
Vidéo sur le CD

À l'origine, les Chroniques de la Lune Noire est une saga de BD de Froideval et Ledroit. L'originalité de leur univers d'Heroïc Fantasy réside dans la dimension épique des combats relatés. On y retrouve tous les éléments habituels de ce genre de monde : Empire, peaux vertes, démons, elfes, nains, hommes-arbres, dragons... Et comme il s'agit d'un wargame temps réel, on disposera de bâtiments spécifiques (baraquements, lieux de culte, forge, menuiserie...). Cela permettra de disposer de nouvelles unités ou d'améliorer les caractéristiques de celles dont on dispose.

QUATRE CAMPS, QUATRE CAMPAGNES

Chroniques de la Lune Noire propose quatre camps jouables (l'Empire, la Justice, la Lumière et la Lune Noire), chacun disposant de ses propres troupes. Le bestiaire est donc des plus touffus. Outre les personnages spéciaux comme Wismerhill (que l'on incarne), Ghorghor Bey, Murata, Hellaynnea la succube, on retrouvera l'Empereur Hagendorf à la tête des ses armées de Dragons impériaux, généraux, archers, cavaliers, magiciens ou léviathans, le Prince Parsifal emmenant au combat paladins, phalanges, prêtres, archanges, le Comte Fratus Sinister et ses soldats de lumière, ou encore le Haazaeel et le Baron de Moor et leurs Orcs, cavaliers de la Lune Noire, nécromants, trolls, géants, seigneurs de la négation... Voilà donc pour les quatre camps principaux. Mais vous pourrez aussi enrôler des guerriers de races différentes, comme les nains (hacheurs, arbalétriers, tortues de guerre), les elfes (danseurs de guerre, arbres guerriers), les morts-vivants («magioliches», Princes vampires, squelettes, zombies, léviathans-squelettes), ou les démons (Balgator, Succube ou démon mineur). Selon le choix du camp, on participera à une campagne différente, se déroulant sur des cartes de régions spécifiques (quatre ou cinq parmi les huit cartes disponibles). Vous le voyez donc, l'équipe de développement de Cryo n'a pas fait les choses à moitié. Vous allez me dire qu'avec une telle quantité de combattants, les batailles doivent être impressionnantes. Et comment ! Dans certains niveaux, on trouvera carrément quatre mille combattants.

PERFECTION ET PERFECTIBILITÉ

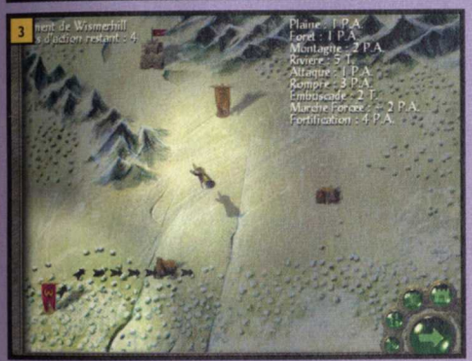
Ce que nous avons vu n'était bien entendu qu'une version preview et, comme à notre habitude, nous ne nous prononcerons pas quant à la qualité de ce jeu (on réserve ça pour les tests, où nous sommes impartiaux, et pour les news, où l'on dit ce que l'on veut !). Nous pouvons d'ores et déjà relever quelques points. Tout d'abord, et ce ne sera une surprise pour personne, les graphismes sont à tomber par terre. D'une part, certaines cinématiques sont splendides et, d'autre part, les graphismes du jeu proprement dit sont éblouissants. On retrouve bien le style de la BD et les unités sont extraordinairement détaillées. Mais cela ne nous empêche pas de rester méfiants. Tout d'abord, les réactions des troupes ne sont peut-être pas suffisamment «fines». Ensuite, il faut espérer qu'un mode «Pause» à la Baldur's Gate soit implanté dans la version definitive, car lorsqu'il y aura quatre mille unités sur le champ de bataille, les prises de décision risquent d'être un peu confuses. Cela dit, si ces deux points sont améliorés, les Chroniques de la Lune Noire risque d'être un jeu avec lequel il faudra compter !

«Yann Lebecque

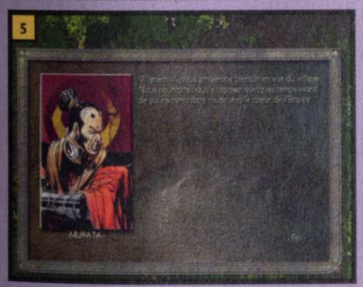
1 - Les armées s'avancent en ordre de bataille...
2 - La taille des bâtiments sera impressionnante.
3 - La carte de région se déroule par tours de jeu.
4 - Les scènes cinématiques seront nombreuses.
5 - Des dialogues entre les personnages exposent le but de chaque mission.
6 - La boucherie n'est jamais loin...
7 - Des bâtiments de la Lune Noire.
8 - Une formation de l'Empire.

1

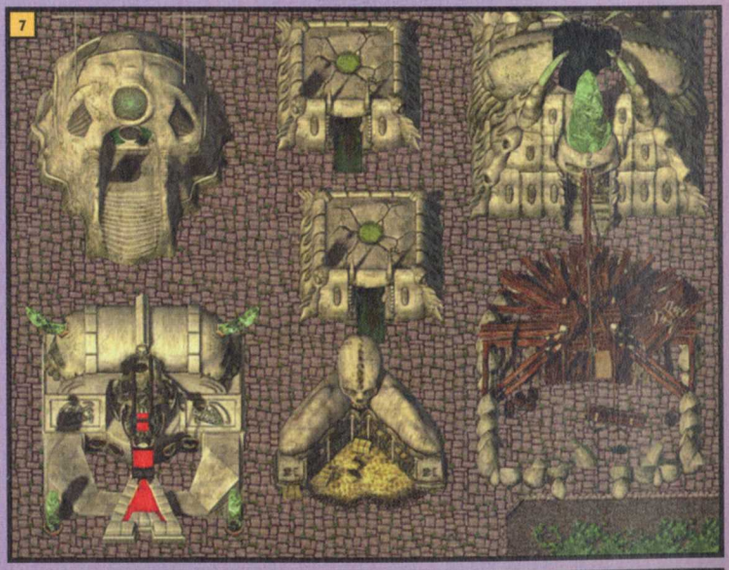
2

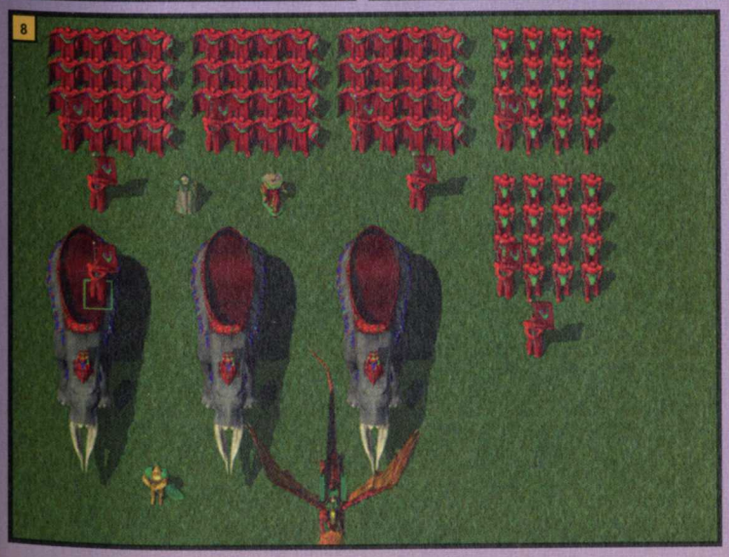

3
Plaine : 1 P.A.
Foret : 1 P.A.
Montagne : 2 P.A.
Riviere : 5 P.A.
Attaque : 1 P.A.
Rompre : 3 P.A.
Embuscade : 2 P.A.
Marche Forcee : 2 P.A.
Fortification : 4 P.A.

4


5

6


7


8

official formula one racing

OFFICIAL FORMULA ONE RACING

OFFICIAL FORMULA ONE RACING

Éditeur / distributeur : Lankhor / Eidos Interractive
Genre : course - Date de sortie : avril 99

Cela faisait un bon moment que l'on n'avait plus de nouvelles de Lankhor. Sachant rester (trop ?) discret, on n'avait pas de nouvelles non plus des jeux en développement. Et tout à coup, paf, le jeu de Formule 1 ! Official Formula One Racing, puisque c'est son nom, semble s'adresser avant tout aux amoureux de la conduite et moins aux metteurs au point.

JE rassure tout de suite ceux qui en étaient restés à Vroom : il s'agit là d'un vrai jeu de F1, avec comme carte de visite, la fameuse licence FIA ! Pas mal comme entrée en matière. Lankhor s'est donc donné les moyens de réussir son retour avec Official Formula One Racing.

LE V10 PAR LANKHOR

La première volonté de Lankhor a été de faire un jeu capable de tourner sur toutes les machines du marché (enfin, pour les 486 ou P90...) grâce à un moteur software particulièrement bien développé. Il ne faut pas craindre pour autant une baisse de qualité générale due à la volonté de faire tourner le jeu sur toutes les machines, car pour les gourmands, il restera toujours la version 3D accélérée (Glide ou D3D) ! Le moteur software est aussi entièrement en 3D et semble redoutablement efficace, permettant ainsi à tout le monde d'accéder aux joies des graphismes 3D de qualité sans pour autant investir (tout le monde n'a pas de carte 3D, enfin, sauf les PC de bureau... avec Word en tâche de fond...). Le moteur réussit donc à animer parfaitement des voitures de 1.500 polygones, jusqu'en 1024x768, avec 45 fps et avec toutes les fonctions des cartes 3D ! Franchement étonnant. Chaque voiture est parfaitement modélisée, et possède une forme originale en fonction des écuries, et non pas un bête changement de textures et de couleurs. Le cockpit est lui aussi en 3D afin de rendre plus fluide les mouvements de caméras (sortie de la caméra de la vue cockpit, vers une vue arrière, à la manière d'un travelling).

Le moteur physique a été développé en collaboration avec des ingénieurs de F1 et prend en compte tous les facteurs de transferts de masse, l'adhérence, les perturbations aérodynamiqes, la météo, et tout ce qui fait que l'on sent terriblement bien la voiture.

Un autre gros effort a été de modéliser les circuits, avec tout leur environnement, et pas uniquement la piste. On dispose ainsi d'une vue d'une profondeur extrême, sans clipping, et qui permet de déplacer les caméras à volonté. Pour chaque circuit, vous avez même droit à une visite guidée en hélicoptère ! Les vues lors de la course sont ainsi paramétrables à volonté, selon les sensations de chacun.

READY TO RUN

Le jeu est d'une manière générale plutôt orienté "facile à jouer", c'est-à-dire qu'il est inutile de régler sa voiture pendant deux heures avant de pouvoir faire un bon chrono... Le plaisir est immédiat et permet de jouer sans se poser de questions. Le jeu semble extrêmement bien fini, avec des menus animés dans des décors de paddock, et il dispose d'informations sur les voitures et les pilotes de la saison 98. Le choix de votre écurie se fera alors devant un modèle animé de la voiture de vos rêves avec des infos sur l'ensemble du Team (manque le salaire estimé..)

Différents modes sont tout de même là, avec un mode Arcade où les concurrents s'adaptent à votre niveau pour ne jamais vous laisser seul sur la piste, ou Simulation, où là, c'est la guerre ! Mais dans les deux cas, la conduite se fait avec une certaine facilité et le temps d'adaptation au comportement des voitures est vraiment très court : comme quoi, c'est bien fait.

On trouve également un environnement sonore des plus remarquables avec la prise en compte d'un tas de paramètres sans ralentir le jeu, ni besoin de carte son 3D. On peut ainsi entendre distinctement les turbulences d'air lors du dépassement d'un concurrent ou encore le son des moteurs des concurrents que l'on "croise" selon le tracé des circuits.

Le mode Replay a été également particulièrement soigné avec les mêmes vues disponibles que durant le jeu, un magnétoscope complet pour visionner la séquence voulue, mais aussi et surtout, la possibilité de revenir dans la voiture quand vous le souhaitez, à partir d'une image du replay ! C'est-à-dire que vous pouvez revenir en arrière et recommencer exactement le ferait comme un gros tricheur !

Ce titre de derrière les fagots semble donc prometteur et semble être capable de renouveler un peu le genre. Le plaisir de pilotage semble être l'élément le plus marquant de Official F1 Racing avec un environnement qui plonge le joueur dans la course. Reste à rouler des nuits entières, et on vous en dit plus. ***François***

1 - Avec l'obtention de la licence FIA, les voitures possèdent les décos officielles de la saison 98.
2 - Toujours en software, la visière du casque reflète la piste !
3 - No clipping ! La profondeur de vision est vraiment impressionnante, et rend le jeu encore plus prenant.
4 - Lors de dépassements, vous pourrez entendre le sifflement des turbulences !
5 - Ici le rendu est obtenu en software, les photos 3Dfx n'étant pas encore "homologuées" FIA...
6 - Le cockpit est entièrement modélisé en 3D pour de meilleures sensations.
7 - En vue externe, le tableau de bord est affiché avec toutes les infos nécessaires.
8 - Même en software, vous avez droit à un rétroviseur !
9 - Les caméras de jeu sont extrêmement mobiles : vous pouvez jouer avec cette vue !

1
2
3
4
5
6
7
8
9
DANKA
BRIDGESTONE
HSBC
BUZZIN' HORNETS
Mobil 1
Williams

HELL-COPTER

Développeur / Distributeur : Drago Enternainment / Ubi Soft
Genre : arcade - Date de sortie : Mai 99

Hell-Copter est un jeu d'arcade qui s'inspire allègrement de Desert, Jungle, Soviet, Urban Strike ou plus récemment d'MIA, le mauvais goût des commentaires audio en moins. C'est l'avènement d'un nouveau genre : le Strike-like.

PC Soluces
Vidéo sur le CD

LA première impression visuelle, c'est que c'est carrément super mignon, on est en vue isométrique à proximité du sol sans jamais voir le soleil, un peu comme dans Myth, qui n'a rien à voir mais qui offre une vision très proche. Le relief est très détaillé, on ne voit jamais l'horizon et c'est marrant, d'ailleurs, parce que les développeurs ont mis du lens flare un peu partout alors que c'est illogique. Mais bon, le lens flare est gravement à la mode et utilisé à toutes les sauces, je ne vais pas leur jeter la pierre, surtout que côté effets spéciaux, c'est assez génial.

SUPERCOPTER

Vous pourrez jouer les Springfellow Hawke sur plusieurs hélicoptères, en fonction de votre choix, vous augmentez ou diminuez la difficulté. Votre engin est plus ou moins bien armé et blindé, ce n'est pas une question de choix, encore qu'en terme de maniabilité, vous pouvez préférer un hélico plus rapide et maniable que lourd et lent mais avec une bonne puissance de feu. Les commandes sont super simples, il est toujours particulier de manœuvrer un hélico, mais les réactions sont vives et l'inertie est suffisante. En outre, une mitrailleuse qui fait peu de dégâts mais locke automatiquement la cible vous permet de tirer tout en esquivant les tirs ennemis.

APOCALYPSE NOW

Côté armement, c'est apocalyptique, vous disposerez de trucs bien méchants comme les volées de missiles air-sol mais aussi de bombes au napalm aux effets très spectaculaires. Vous aurez des bonus spéciaux qui augmenteront temporairement la puissance de vos tirs. Les explosions et les fumées sont vraiment réussies avec de multiples couches de transparence. Vous affronterez nombre de véhicules blindés, des hélicos bien sûr, mais aussi des tourelles lance-missiles et autres joyeusetés. Le relief est sinueux mais vu que vous naviguez généralement à découvert, il est difficile d'en tirer parti pour se mettre à l'abri. Vous pouvez tout faire sauter dans le décor mais il faut faire attention aux civils. Dans certaines missions vous serez accompagné par d'autres hélicos et dirigerez même des tanks au sol. Un bon cocktail d'action bien défoulant en perspective et sorti de nulle part puisque c'est une équipe polonaise inconnue qui l'a conçu.

Rodolphe

1 - Le halo des phares est très réaliste.
2 - Et un nettoyage au napalm, un...
3 - Les engins au sol sont très variés mais ils sont quasiment tous équipés pour le tout-terrain.

JAZZ JACKRABBIT 2

Éditeur / distributeur : Epic Megagames / Project Two Interactive
Genre : plates-formes - Date de sortie : avril 99

Non, il ne s'agit pas de Jazz Jackrabbit 3, même si les lapins se reproduisent vite. Voici Jazz Jackrabbit The Secret Files, une sorte de Add-on à ceci près qu'il n'y aura pas besoin de posséder Jazz Jackrabbit 2 pour jouer à ces nouveaux niveaux. C'est toujours le même moteur qu'avant mais entièrement sous Windows ; les sprites sont donc plus petits parce que la résolution est plus élevée. Attention cela dit, la vitesse reste au poil, c'est le Jazz Jackrabbit 2 bien speed que nous connaissions avec la même rapidité d'affichage mais sous Windows. C'est cool.

Le gameplay est vraiment excellent, même au clavier (vous savez, ce grand paddle avec 110 touches dont les mecs de Playmag nous font toujours remarquer qu'il n'est pas commode avec ses 102 touches de trop... Il y a de nouveaux effets dans les graphismes des scrollings à plans multiples et les ciels animés sont vraiment très sympas. Vous aurez donc bientôt la possibilité de diriger Jazz, bien sûr mais aussi Spaz et un redoutable nouveau lapin, en l'occurrence une lapine nommée Lori. Chaque personnage possède des armes et des coups différents. Il vous faudra ainsi les jouer tous pour avoir accès à tous les recoins de chacun des douze niveaux que comportera le jeu. Vous pourrez également jouer à deux sur le même PC en écran splitté avec différents modes : Cooperatif, Battle, Course, Course au trésor et Capture the flag. Bref, il n'y a pas de quoi faire un sitting devant les magasins de jeux de peur qu'ils soient en rupture de stock dès la sortie, mais c'est un titre qui compte encore de nombreux fans et ces derniers seront sûrement très intéressés par The Secret Files.

Luis

WILD METAL COUNTRY

Éditeur / distributeur : Gremlin Interactive
Genre : arcade - Date de sortie : mai 99

Avec Tanktics, DMA Design semble vraiment attirée par les tanks. En effet, dans Wild Metal Country, on dirige un blindé à la recherche de containers d'énergie colorés cachés dans des décors on ne peut plus accidentés et envahis par des armées de tanks furieux. Mais si ce jeu s'annonce comme un jeu d'arcade pur et dur, sachez que sa prise en main se rapproche plus de celle d'un simulateur tant le modèle physique est complexe et "réaliste". Ce dernier mot écrit entre guillemets, car la gravité est assez étrange sur les planètes que l'on traversera, et les tanks semblent parfois bien légers en comparaison des mastodontes de métal auxquels nous sommes habitués.

Le but de chaque niveau est donc de récupérer huit containers d'énergie colorés. Tout serait simple sans les bandes de tanks ennemis qui ne pensent qu'à une chose : vous faire disparaître. On remarquera la diversité de modèles proposés ou rencontrés, tous basés sur des animaux. Chacun dispose d'un look et de caractéristiques propres, tout cela étant le reflet plus ou moins exact de l'idée que l'on se fait de l'animal (le rhinocéros peut éperonner ses ennemis, la panthère roule très vite, l'éléphant est très résistant...). On dispose aussi d'armes que nous parachute un hélicoptère évoluant autour de notre tank, qui sert aussi à récupérer notre tank lorsqu'il est sur le dos. Mais en plus des tanks ennemis, il faudra affronter la nature, représentée par des montagnes gigantesques au milieu desquelles on devra se frayer un passage. Résolument orienté multijoueur, ce jeu devra faire ses preuves en mode Solo pour s'imposer sur le marché français. Réponse dans quelques mois !

Yann

MACHINES

Vidéo sur le CD

Éditeur / distributeur : Acclaim
Genre : stratégie en temps réel - Date de sortie : mai 99

Acclaim va-t-il nous surprendre ? Cela se pourrait bien, avec Machines, un jeu de stratégie temps réel en 3D dont on vous a déjà parlé. Les caractéristiques sont tout à fait honorables puisque sont annoncées 20 missions, divers environnements (déserts, lunes, vallées, îles, combats dans des bâtiments, dans des stations spatiales ou sur des ceintures d'astéroïdes), 50 types de machines, 25 armes différentes, 18 types de constructions. Il faudra se cacher dans les bâtiments pour ne pas se faire repérer, espionner et saboter le camp ennemi, et l'on pourra y jouer à quatre en réseau.

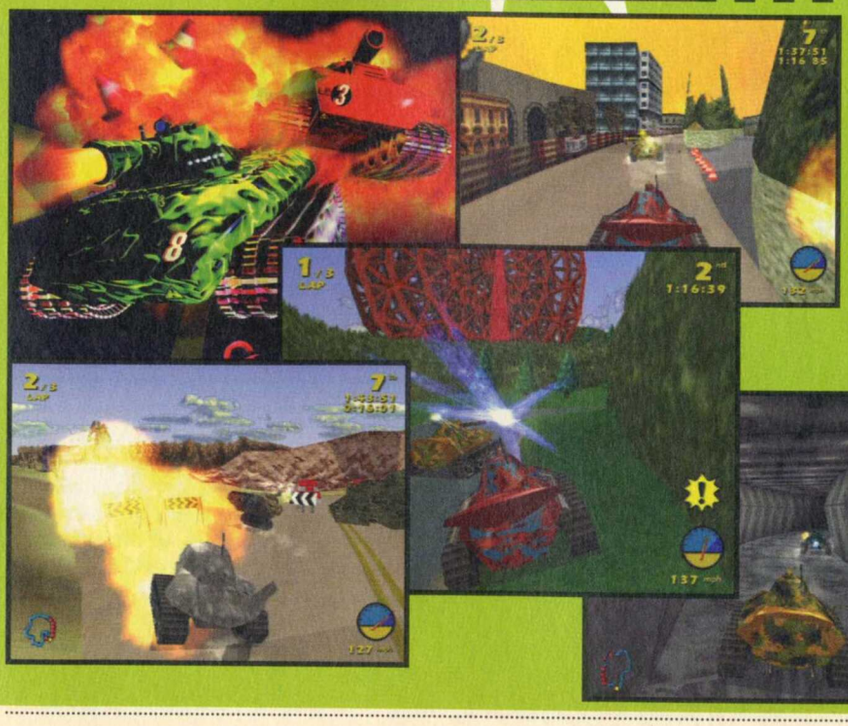
Machines prend place dans le futur, après une Quatrième Guerre mondiale. Mais, contrairement à d'autres jeux, la vie n'est pas une horreur, bien au contraire puisque le génie génétique et les avancées de la médecine ont doublé l'espérance de vie. La masse humaine ne peut plus tenir sur Terre, et il faut bien se résoudre à coloniser d'autres planètes. Des robots sont donc envoyés pour terraformer les lieux, histoire de les rendre habitables. Tout se déroule très bien jusqu'au jour où deux super contrôleurs (des ordinateurs surpuissants) entrent en conflit suite à un problème technique. Chacun considère l'autre comme l'ennemi à abattre. De nouveaux robots de combat sont donc développés et envoyés sur la planète de l'ennemi. Vous incarnez un relais de contrôle, chose assez inhumaine mais efficace, qui vous permettra d'envoyer vos troupes cybernétiques à l'assaut pour que la paix règne dans l'espace et que les colons puissent débarquer sur des planètes habitables.

Ce jeu, assez beau et au scénario assez original, a donc tout pour séduire les amateurs de jeux de stratégie en temps réel proposant toutes les innovations du moment (moteur 3D temps réel, possibilité de se mettre en vue subjective pour contrôler en temps réel chaque unité). De bonnes idées, une réalisation à la hauteur, il ne reste plus qu'à espérer que l'I.A. soit convaincante que la durée de vie soit suffisamment importante.

Yann

TANK RACER

Éditeur / distributeur : Grolier Interactive
Genre : arcade - Date de sortie : mai 99



C'est fou ce qu'un jeu de course peut être ennuyeux. C'est vrai, réfléchissez au nombre d'obstacles qui viennent gâcher le plaisir de conduire pied au plancher : il y a les autres voitures qui viennent vous percuter, les arbres qui poussent devant vous, la signalisation qui rappelle qu'il ne faut pas dépasser le 50, les fossés remplis d'eau et même parfois, des vaches qui se jettent sous vos roues !

Tank Racer, c'est "tout le plaisir de la conduite pure retrouvée" (je mets des guillemets au cas où certains ne comprendraient pas l'ironie) car ce jeu permet de piloter des chars, c'est-à-dire que les vaches, on les écrase, les panneaux, on les renverse, les voitures, on leur roule dessous, et comme on est dans des chars, on pourra même leur tirer dessus. C'est un peu primaire, je vous l'accorde, mais ça défoule, et puis le style graphique est assez enfantin pour ne pas choquer Familles de France (les vaches sont plates et il n'y a pas de sang – vade retro Famille de France !).

Il y aura aussi huit types de bonus à récupérer (bouclier, mines, turbo ou même l'enlèvement par Ufo qui rapatrie le malchanceux en début de course...) tout au long de courses se déroulant au milieu de marais, à travers des villages de huttes et même sur une base lunaire. Le jeu comportera aussi une option réseau pour s'affronter à travers des courses ou dans des arènes à six joueurs.

Tank Racer sera donc un jeu dans le plus pur style PlayStation, par contre, cela m'étonnerait que ce jeu plaise aux fans de vraie simulation.... Mais on verra bien avec le test.

Jeff

NORTH VS SOUTH

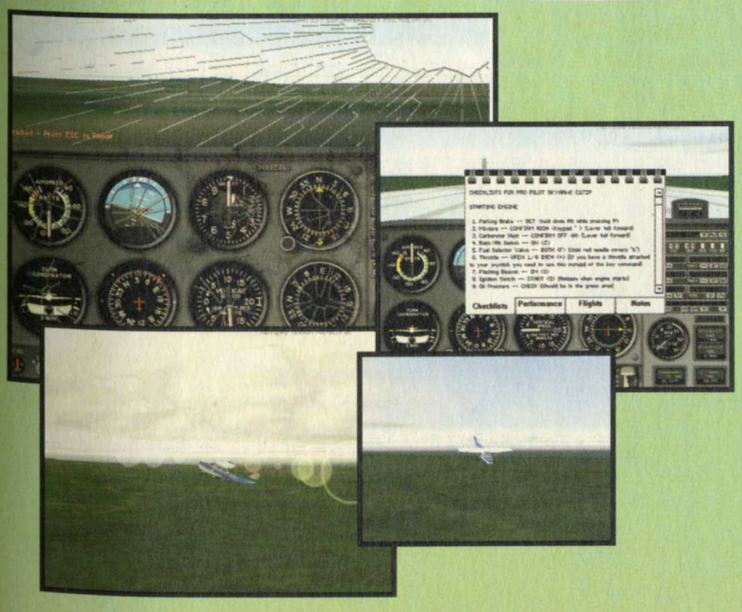
Éditeur / distributeur : I-Magic / Ubi Soft
Genre : wargame - Date de sortie : mai 99

North vs South est un titre assez évocateur, mais je vais tout de même vous éclairer : le Nord contre le Sud, la guerre de Sécession, l'État de l'Union contre les Confédérés d'Amérique... bref la guerre. Ce jeu est donc un wargame par tour avec des hexagones partout sur la carte. Vous incarnez au choix le Nord ou le Sud lors des grandes batailles de ce conflit civil, dans le même esprit que "Battleground Gettysburg", mais cette fois avec dix batailles célèbres et adaptéees par I Magic à leur moteur de "Great Battles". Vous pourrez ainsi vous retrouver sur les champs de bataille de Gettysburg, Bull Run (1 et 2), The Wilderness, Cedar Creek, Five Forks, Brandy Station, Gaine's Mill et Cedar Moutain, le tout avec variations historiques. Le principe de commandement est dépendant de la personnalité de chaque leader sur le champ de bataille, déterminant ainsi l'aptitude de vos troupes à se déplacer et à combattre.

Graphiquement, le jeu semble avoir subi quelques améliorations par rapport aux anciens produits mais garde en revanche le même genre d'interface. Je ne suis pas sûr que cela soit une bonne chose, car j'ai encore de mauvais souvenirs d'une ergonomie mal étudiée. Tous les éléments de l'infanterie, artillerie ou cavalerie sont très finement rendus, tout comme les décors, qui au final, rendent le jeu plus réaliste que les précédents épisodes. Les déplacements sont encore la proie de petits bugs, comme les fenêtres multitexte, mais il faut espérer que tous ces détails seront corrigés prochainement. Les gros joueurs de Wargame aimeront le tour par tour, mais il me semble que le temps réel du "Civil War" de Sid Meier était plus prompt à satisfaire la plupart des joueurs ; m'enfin, chacun ses goûts. **François**

PRO PILOT 99

Éditeur / distributeur : Cendant
Genre : simulation d'aviation civile - Date de sortie : avril 99



L'an dernier, on avait été très déçus par Pro Pilot. Cette cuvée s'annonce sous un meilleur jour. On pouvait difficilement faire pire de toute façon. Graphiquement déjà, c'est vraiment amélioré. Tiens, je vous donne une idée du truc. On commence dans le cockpit. La 3Dfx est très bien gérée, la piste est nickel, belle comme un sou neuf. Là c'est clair, ils ont vraiment passé un coup de balai. On décolle, il ne fait pas spécialement beau. Et c'est tant mieux ! En effet, on distingue du brouillard. Et quel brouillard, les amis ! On a vraiment l'impression que ce sont de fines gouttelettes d'eau en suspension comme dans la réalité et non pas une texture à deux balles qui rend l'image plus opaque.

Du point de vue du réalisme géographique, ça a l'air pas mal aussi : on trouve en effet plus de 38 millions de points d'élévation ; chaque montagne, chaque colline devraient être présentes. Il suffit de faire un tour sur l'aéroport de Toussus-le-Noble pour s'en convaincre ; la vallée de Chevreuse est là et bien là. 35 villes et 3.500 aéroports sont aussi de la partie. On peut piloter six avions différents, trois Cessna et trois Beechcraft.

Pour le reste, la maniabilité des avions, c'est une autre paire de manches et nous nous garderons bien de nous prononcer sur la qualité définitive du jeu. Mais tout de même. Si ça reste en l'état, la version définitive risque de sacrément être gâchée par la maniabilité. C'est très réaliste, c'est un fait. Du coup, il est impossible de jouer en vue extérieure, car l'action se passe vraiment sur le tableau de bord. Du coup, on n'a pas vraiment la possibilité d'apprécier les paysages. Quant à la maniabilité du zing, ben euh... je préfère attendre la version def pour me prononcer... **Léo de Urlevan**

ALIENS VS PREDATOR

Éditeur / distributeur : Rebellion Sofware / Fox Interactive
Genre : quake-like - Date de sortie : mai 99

Aliens, on vous en a parlé il n'y a pas longtemps, mais jusqu'à présent, on s'était contenté faute de mieux d'évaluer le potensiel du jeu à partir de trois démos qui circulaient sur le net. On a reçu une nouvelle version où le mode multijoueur a enfin été implanté, chlep chlep, j'en bavais de l'acide à l'idée de l'essayer.

PC Soluces
Vidéo sur le CD

ET du potentiel, il y en a ! Je peux vous dire tout de suite que ce qui m'inquiète, ce sont les réglages. C'est l'étape finale dans le développement du jeu, on teste les niveaux, la difficulté, et c'est sur ce point particulier que pèche le soft pour l'instant. Quel que soit le personnage que l'on choisisse, on meurt généralement très très rapidement. C'est plutôt frustrant même si la motivation d'aller voir plus loin squia et squispasse permet de tenir le coup. En dehors de cette difficulté trop élevée, Aliens Vs Predator est très très original et très prenant.

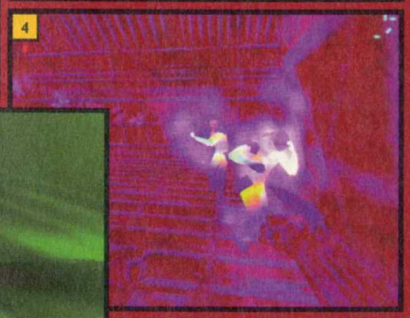
UN HOMME, DEUX BÊTES : TROIS POSSIBILITÉS

Avec ses trois personnages si radicalement opposés, Aliens Vs Predator sera le premier Quake-like à proposer une telle originalité réservée aux autres types de jeu comme la stratégie en temps réel. En solo, vous aurez des niveaux en commun quel que soit votre choix, là encore, en fonction du personnage, vous n'appréhenderez pas de la même manière les décors, et les ennemis. En réseau, les maps se font plus généralistes du point de vue de l'environnement. Ce n'est pas pour jouer en la faveur des pauvres marines en particulier. Le "respawn" est pour l'instant absolument surréaliste et ce personnage est extrêmement fragile et sensible aux chutes. On passe son temps à arriver dans tel niveau en tombant du plafond pour perdre 40 points de vie dans la chute. C'est donc parfois passablement énervés qu'on a essuyé les plâtres sur cette nouvelle version. Le choix du personnage est un aspect très intéressant, c'est évident.

Il n'y a pas que ça qui distingue A Vs P du reste des jeux dans un genre déjà très exploité. Il y a une ambiance absolument démente. Une grande partie de l'environnement qu'il soit d'origine extraterrestre ou pas est plongé dans le noir ou faiblement éclairé. Les halos de lumière colorée sont du plus bel effet et on flippe complètement.

JOUR-NUIT-JOUR-NUIT-JOUR-NUIT...

Si vous jouez un predator, un alien ou les marines, vous disposerez d'une vue de type infrarouge ou à amplification lumineuse. Cette vue compense bien entendu les éclairages minimalistes et de plus, elle augmente la perception de vos ennemis. Si vous jouez un alien, vous verrez vos victimes entourées d'une aura lumineuse bleue. Si vous utilisez votre vision spéciale, vous repérerez les humains illuminés et avec des couleurs ressemblant à celles d'un négatif photo. Même planqués dans le noir, c'est comme si les marines se baladaient avec un néon clignotant sur lequel il y aurait écrit "shoot me !". Pareil pour le predator qui peut se rendre invisible ou amplifier sa perception des humains ou des aliens en sacrifiant un peu de son pack d'énergie. En dehors de leur amplificateur de lumière assez pourri, les pauvres marines n'ont que des flares du plus bel effet mais des flares quand même, je veux dire qu'ils ne durent qu'un moment et n'éclairent que partiellement les endroits où vous les avez jetés. Les humains sont très vulnérables au corps à corps quel que soit l'ennemi affronté, par rapport à l'alien ou au predator qui font d'énormes dégâts avec leurs griffes respectives. Il est donc important lorsque vous les jouez de bien éclairer ne serait-ce qu'autour de vous afin d'éviter de vous faire choper par une double mâchoire surgie de nulle part. Comme je vous le disais la dernière fois, vous retrouverez de nombreux lieux du film. J'aurais du mal à vous exprimer le sentiment bizarre que j'ai éprouvé en arrivant dans la salle du "pilote" fossilisé à son poste. Celui que l'on voit sur la planète où se trouvent les œufs dans le



premier Alien. J'ai vu le film quand il est sorti, je ne sais même plus si j'avais l'âge pour aller le voir, à l'époque, il était interdit aux moins de 13 ans. C'est pareil que dans the movie. Tout est très fidèle à l'esprit graphique de Giger. Dans le domaine de la sauvagerie des combats, on est aussi très très proche de l'atmosphère du film. Les marines possèdent le même radar que dans le film, avec ses points blancs multiples et ses bips flippants. En prenant le predator, ce sont des battements de cœur qui vous indiquent que vous êtes à proximité d'un ennemi.

ALIEN, JE M'APPELLE ALIEN...

L'alien, qui est très primitif en matière d'armement surtout, puisqu'il n'a que sa queue ses griffes ou sa bouche, compense cette simplicité par une rapidité telle qu'on a la sensation d'être un dieu lorsqu'on le joue. La vision en fish-eye accorde un avantage supplémentaire, on a l'impression d'avoir moins d'angles morts, mais surtout, le truc le plus flashant, c'est de pouvoir grimper aux murs comme aux plafonds. C'est déroutant et très dur à maîtriser au départ mais c'est très puissant. Les marines ont un jet pack illimité, qui demande un peu de doigté à l'emploi mais s'avère efficace également. Je vous ai beaucoup parlé du predator, alors je ne vais pas m'attarder dessus, sachez seulement qu'il dispose d'une liane qu'il peut planter n'importe où. Une fois plantée, il la grimpe automatiquement. C'est assez sympa, on se prend pour Tarzan. S'il est faible physiquement, côté armement, le marine n'est pas trop défavorisé. Il peut trouver la "sulfateuse" – qu'on prend à deux mains comme dans le film, le son est identique —, le lance-flammes, normal, et même des roquettes autoguidées. Du coup, on crève très vite si on doit faire face à ces petits bijoux, raison de plus pour s'énerver. Encore une fois, pour l'instant, on n'en est qu'aux prémices, si les réglages sont bien faits, on tient là un sacré produit, bien atypique dans son genre. Avec ce que j'ai pu voir pour le moment, la version finale risque de faire beaucoup de bruit. ((Luis

1 - Yann et François s'éclatent en aliens pour que je puisse prendre des photos.
2 - L'amplificateur lumineux des marines n'est pas le plus efficace.
3 - Les humains sont très bien modélisés et il y en a plein de différents.
4 - En predator et invisible, c'est comme ça que vous voyez les humains. Et là encore, vous n'entendez pas leurs hurlements affolés.
5 - Le canon à l'épaule est vraiment l'un des trucs qu'on a repris dans Predator le film et qui est le mieux adapté dans le jeu. C'est trop bien fait.
6 - À l'occasion, vous trouverez aussi des niveaux en extérieurs.
7 - Lorsque vous arrivez à être très proche des victimes, vous pouvez utiliser vos mâchoires (en haut et en bas de la photo) pour les buter.
8 - Non, ce n'est pas un bug, c'est moi qui marche au plafond.
9 - Quel que soit le personnage, on est aveuglé par les tirs ennemis.

LES TESTS

où l'on vous apprend comment ça marche

Quoi ? C'est pas que je l'aime pas, l'intro des tests, c'est juste que j'ai jamais eu l'occasion de la faire. Puisque c'est comme ça, je la prends d'assaut et que quelqu'un essaye de me la reprendre… Bon personne ? Merde, je disais ça pour rire. Non, vraiment, personne ? Argh… Euh, bon, de quoi je vais causer dans la machine à écrire… J'ai pas l'habitude, moi. Sorti des voitures… bon les jeux vidéo à la rigueur, mais avec des voitures alors ! Ce mois-ci, pas grand-chose à se mettre sous la dent en matière de bagnoles, j'attends le test de Official Formula One Racing avec impatience le mois prochain… Sinon, dans les trucs qui dépriment un peu, je vous donne les nouvelles cartes graphiques 2D/3D. Maintenant, quand vous achetez une carte à 1000 balles et plus, vous avez l'impression d'acheter une plaque d'époxy avec un gros radiateur noir en alu. Avant, on avait des cartes de 20 m avec 12 milliards de composants. On avait l'impression d'en avoir pour son argent. Bon, maintenant, il faut voir que l'intégration des composants a fait quelques progrès. Enfin, tant que les voitures sont de plus en plus belles dans les jeux, moi le reste… Pour ce qui est du système de notation, je vais tenter de vous expliquer son fonctionnement : si on met plus de 90 % à un jeu, c'est que c'est de la bombe, bébé ! Il n'y en pas tous les mois. Si la note se situe entre 80 et 89 %, c'est comme pour 90 % mais en moins bien… Avec quelques petits défauts, un manque d'originalité, un je ne sais quoi qui fait qu'on n'a pas envie de lui mettre plus. Si on arrive entre 70 et 79 %, c'est encore moins bien (en fait, il y a une relation directe : plus la note est basse, moins le jeu est bien, je dis ça, au cas où), mais il y a encore un intérêt, gâché par des faiblesses, mais un intérêt tout de même. Entre 60 et 69 %, là ça se corse, il faut être un passionné du genre pour y jouer et encore... Pour les autres, à moins de 60 %, c'est grave, contagieux parfois, il ne faut pas s'en approcher. En dessous, l'échelle est utilisée uniquement pour se faire plaisir et assassiner un jeu. On se réserve tout de même une marge pour notre plaisir !

« François

RETROUVEZ PC SOLUCES CHAQUE MOIS. PROCHAIN NUMÉRO LE 30 AVRIL (MILLE NEUF CENT QUATRE-VINGT DIX-NEUF)

Voici la liste des icônes de genre et leur signification

- **JEU D'ARCADE :** 0% DE RÉFLEXION, TIR DANS LE TAS — POUR LES BOURRINS !
- **JEU D'ARCADE / AVENTURE :** TOMB RAIDER, DEATHTRAP DUNGEON, DIE BY THE SWORD, MAIS PAS SEULEMENT EN 3D — MÊME SI LÀ, JE N'AI PAS D'EXEMPLE (AH SI, TENEZ : LBA 2...).
- **JEU DE COURSE :** PAS AVEC LE CADDIE MAIS AVEC DES ENGINS À MOTEUR QUI SONT RAPIDES ET PAS RÉALISTES — GENRE SCREAMER RALLY, MOTORHEAD, RED LINE RACER...
- **DOOM-LIKE :** JEU DE TIR EN VISION SUBJECTIVE TRÈS VIOLENT — ALLEZ, J'EN METS TROIS : QUAKE II, JEDI KNIGHT, DUKE NUKEM 3D...
- **JEU DE RÉFLEXION :** 0% D'ACTION, TOUT DANS LA TÊTE DERRIÈRE DES LUNETTES — REPRÉSENTÉ PAR MYST OU SAFE CRAKER.
- **JEU DE RÔLES :** GESTION DES CARACTÉRISTIQUES, LIBERTÉ TOTALE DES MOUVEMENTS (TESTÉS PAR JEFF). EX. : FALLOUT, LANDS OF LORE 2...
- **SIMULATION :** JEU SE RAPPROCHANT DE LA RÉALITÉ (FLIGHT UNLIMITED 2, F1 RACING SIMULATION — MAIS PAS PROST GRAND PRIX !).
- **SPORT :** DES GARS QUI TRANSPIRENT EN ÉQUIPE (FIFA 98, NBA '98, NHL '98 — DONC UNE VERSION PAR SAISON, RENTABLE POUR L'ÉDITEUR...).
- **STRATÉGIE / WARGAME :** PROCHE D'UN JEU DE PLATEAU, SE DÉROULANT PAR TOUR, AVEC DES MENUS PARTOUT (PANZER GENERAL, HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2, INCUBATION, CIVILIZATION II).
- **STRATÉGIE TEMPS RÉEL :** GENRE ULTRA-POPULAIRE, Y EN A DES TONNES (STARCRAFT, ALERTE ROUGE, DARK COLONY, TOTAL ANNIHILATION...).
- **GESTION :** OÙ LE BUT EST DE PROSPÉRER ET DE SE DÉVELOPPER (SETTLERS 2, SIM CITY 2000, CÆSAR 2, DUNGEON KEEPER...).
- **DIVERS :** TOUT CE QUI NE RENTRE PAS DANS LES CATÉGORIES PRÉCÉDENTES !

Il existe aussi des icônes techniques...

- NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER SIMULTANÉMENT SUR LE MÊME PC.
- NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER EN RÉSEAU LOCAL.
- NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER VIA INTERNET...
- TYPE DE PROCESSEUR MINIMUM RECOMMANDÉ POUR JOUER.
- INDIQUE SI LE JEU SUPPORTE LES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D ET SI OUI, LESQUELLES. IL EXISTE TROIS CATÉGORIES : 3DFX (VOODOO GRAPHICS, VOODOO 2 ET VOODOO RUSH), POWER VR ET DIRECT3D (TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES SUPPORTANT DIRECTX, SOIT LA QUASI-TOTALITÉ).

PC SOLUCES *sur le CD*

QUAND VOUS VOYEZ CE LOGO, ALLEZ JETER UN ŒIL AU CONTENU DU CD. VOUS Y TROUVEREZ DES VIDÉOS, DES IMAGES ET PLEIN D'AUTRES CHOSES EN RAPPORT AVEC LE JEU TESTÉ.

CIVILIZATION : CALL TO POWER

Civilization Call to Power, c'est le clou enfoncé dans les consoles. Gnac, qu'ils essaient de faire aussi bien et en on reparle dans cinq ans. Civ est plus qu'un jeu PC, c'est un mythe. Le "Call to Power", comme on l'appelle maintenant, est formidable, fantastique, d'une richesse inavouable et replongera tous les amateurs des précédents épisodes dans une vie où seule la privation de sommeil leur permettra d'assouvir leur soif de pouvoir. Pour ceux qui n'ont jamais touché un Civ de leur vie, ne dites pas que vous n'aimez pas, vous n'avez jamais goûté, c'est pas des épinards, c'est un jeu…

PC SOLUCES Vidéo sur le CD

STRATÉGIE / WARGAME

MINIMUM: PENTIUM II 233

CONSEILLÉ: PENTIUM II 233

8 JOUEURS

8 JOUEURS

CIVILIZATION
CALL TO POWER

Le Civ était presque parfait

AVEZ-VOUS DÉJÀ RÊVÉ D'UN JEU ? JUSQU'À PRÉSENT, CELA M'ÉTAIT ARRIVÉ UNIQUEMENT POUR COMMAND & CONQUER. J'AI PARFOIS AUSSI DES FLASHES DE HALF-LIFE DANS LES RUES DE CLICHY APRÈS AVOIR ABUSÉ DE PARTIES EN RÉSEAU (RASSUREZ-VOUS, MONSIEUR FAMILLES DE FRANCE, JE NE POURCHASSE PERSONNE AVEC UN PIED DE BICHE). VOILÀ QUELQUES JOURS, J'AI RÊVÉ DE CALL TO POWER ET DU DÉVELOPPEMENT DE MES VILLES. CE JEU EST OBSÉDANT ET VA SANS DOUTE HANTER LES NUITS DE BIEN DES PASSIONNÉS. ALLEZ-VOUS SUCCOMBER À VOTRE TOUR ? PRENEZ GARDE, VOUS POURRIEZ DEVENIR ACCRO À LA CAFÉINE.

Civilization I et II ont été de grands succès de l'histoire des jeux vidéo. Encore maintenant, des meutes de passionnés continuent à s'adonner à ces jeux de part le monde. Master of Magic était un de leurs cousins, assez passionnant mais le jeu était bien trop bugué pour connaître une réussite équivalente. La suite de Civ II, Alpha Centauri, ne nous avait pas enthousiasmé outre mesure à cause d'un manque de personnalité assez rédhibitoire. Le petit dernier de la bande, Call to Power, a été bâti sur le socle qui a fondé la série en lui apportant une masse d'évolutions sans révolutionner le genre. Conscients de l'attente qu'avait fait naître l'annonce d'un nouveau Civ dans la communauté des joueurs, les développeurs du jeu nous avaient confié qu'ils allaient peaufiner leur produit. Après avoir passé des heures avec la bête, je peux dire que le résultat est presque à la hauteur de notre impatience.

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

Pour les ceusses qui n'auraient jamais joué à un Civilization de leur vie, il me semble intéressant de présenter les bases du jeu. Celui-ci se présente comme un mélange de gestion et de stratégie avec un système de fonctionnement par tour de jeu. Vous commencez avec un unique colon qui va fonder la première ville de votre peuple. Le lieu d'érection de votre cité est prépondérant pour son développement. En effet, la carte du jeu est divisée en cases et chaque ville "contrôle" celles qui l'environnent pour en exploiter les ressources. Un terrain irrigué, par exemple, favorisera la nourriture et donc le développement de votre population, alors qu'un terrain boisé sera bénéfique pour votre production et donc pour la construction de bâtiments ou d'unités. Une fois votre première ville construite, vous pouvez (et même devez) lui affecter une production et commencer une recherche. Ce sont là deux grands principes de base des "Civilization". La recherche vous permet de découvrir de nouvelles unités, de nouveaux bâtiments, des gouvernements plus évolués ou des merveilles. Les unités peuvent être de type militaire (terrestre, naval ou aérienne) et serviront donc à défendre vos cités ou à attaquer celles des peuplades ennemies. Il en existe d'autres types mais nous y reviendrons dans le chapitre consacré aux nouveautés. De même, les bâtiments se répartissent en plusieurs catégories. Certains sont destinés à améliorer la croissance de votre ville, d'autres à augmenter le bonheur de vos citoyens ou à diminuer le taux de criminalité et certains permettent d'accroître vos capacités de production. Nombre d'autres constructions n'entrent pas dans ces catégories et possèdent des spécifications bien particulières. Les gouvernements, quant à eux, influent directement sur toutes les données que vous gérez. L'intégrisme religieux, par exemple, est particulièrement bien adapté à une stratégie guerrière ; par contre, vos compétences en matière de recherche seront quasi nulles. Vous découvrirez donc différents régimes au cours du jeu avec la particularité que l'ordre d'apparition historique n'est pas forcément synonyme de progrès pour l'humanité (le fascisme et le communisme sont découverts bien après la démocratie). Enfin, les merveilles constituent des sortes de "super-bonus" qui vous donneront un avantage important dans un domaine particulier sur les civilisations adverses. Une fois qu'une merveille a été fabriquée, aucun concurrent ne peut alors la construire et il ne peut bénéficier de ses effets qu'en s'emparant de la ville où elle a été érigée. Ajoutez à cela la gestion de l'argent, des relations diplomatiques, de la nourriture et du bonheur de votre peuple et vous comprendrez que les "Civilization" sont des jeux particulièrement riches mais aussi d'un abord assez austère pour le profane.

VIVE LA DÉMOCRATISATION !

Afin de remédier au problème évoqué dans la dernière ligne du précédent paragraphe, les développeurs de "Civilization : Call to Power" ont complètement rénové l'interface du jeu afin de la rendre plus conviviale. Désormais, la plupart des commandes passent par des menus

8 JOUEURS

ait

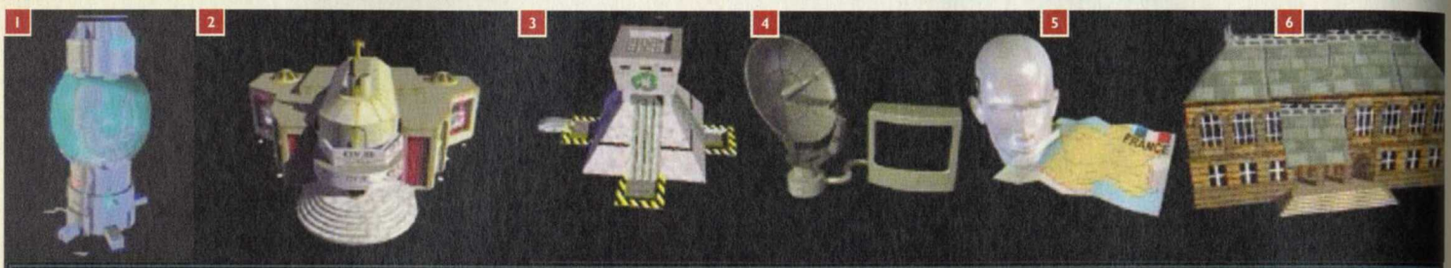
ALL TO
SÉDANT
ONNÉS.
POUR-

défendre
ais nous
e répar-
tre ville,
nalité et
ructions
Les gou-
s gérez.
ie guer-
découv-
parition
le com-
ent des
e parti-
concur-
nt de la
atiques,
ization"
rofane.

phe, les
eu afin
menus

QUELQUES NOUVELLES UNITÉS

1 - Le cyber ninja est l'espion ultime. Il peut voler des progrès scientifiques chez l'ennemi ou poser un nuke dans une ville. Indétectable par la plupart des unités.
2 - L'avocat est un enfoiré de première ! Il vous colle un procès et la production de votre cité s'arrête.
3 - Le télévangéliste est une évolution du prêtre. En abrutissant les autres peuples, il vous permet de récupérer de l'argent chez l'ennemi.
4 - Le War Walker est une unité très puissante. En complément de tanks, il peut aider à former des groupes dévastateurs.
5 - Le Leviathan est l'arme ultime. Ses statistiques : attaque, 40 - défense, 40 - portée, 40.
6 - Le Wormhole Probe est votre passerelle vers la victoire. Il vous servira à trouver des traces d'existence extraterrestre.



QUELQUES NOUVEAUX BÂTIMENTS

1 - Le centre d'incubation permet d'augmenter les capacités de production de vos villes en les dispensant de leur tâche de procréation.
2 - Le Movie Palace permet de distraire vos citoyens et donc de faire baisser leur mécontentement.
3 - L'unité de recyclage vous sera quasiment indispensable pour faire baisser la pollution émanant de vos bâtiments de production.
4 - La télévision permet des rentrées d'argent plus importantes. Comment ? Grâce à la pub, pardi !
5 - Le Bio Memory Chip vous servira à améliorer les compétences scientifiques de vos citoyens.
6 - La maison d'édition favorise le travail des méninges et donc les compétences scientifiques de la ville où elle est édifiée.

1 - La salle du trône a été remplacée par des monuments érigés en votre honneur.
2 - Vous avez la possibilité de visionner à tout moment l'avancement de votre civilisation.
3 - À l'assaut du leader mas-simo.
4 - Répartissez vos travailleurs en fonction de vos besoins.
5 - Séquence de terraforming autour de Bizanthium.
6 - Les bateaux peuvent bombarder les villes côtières.

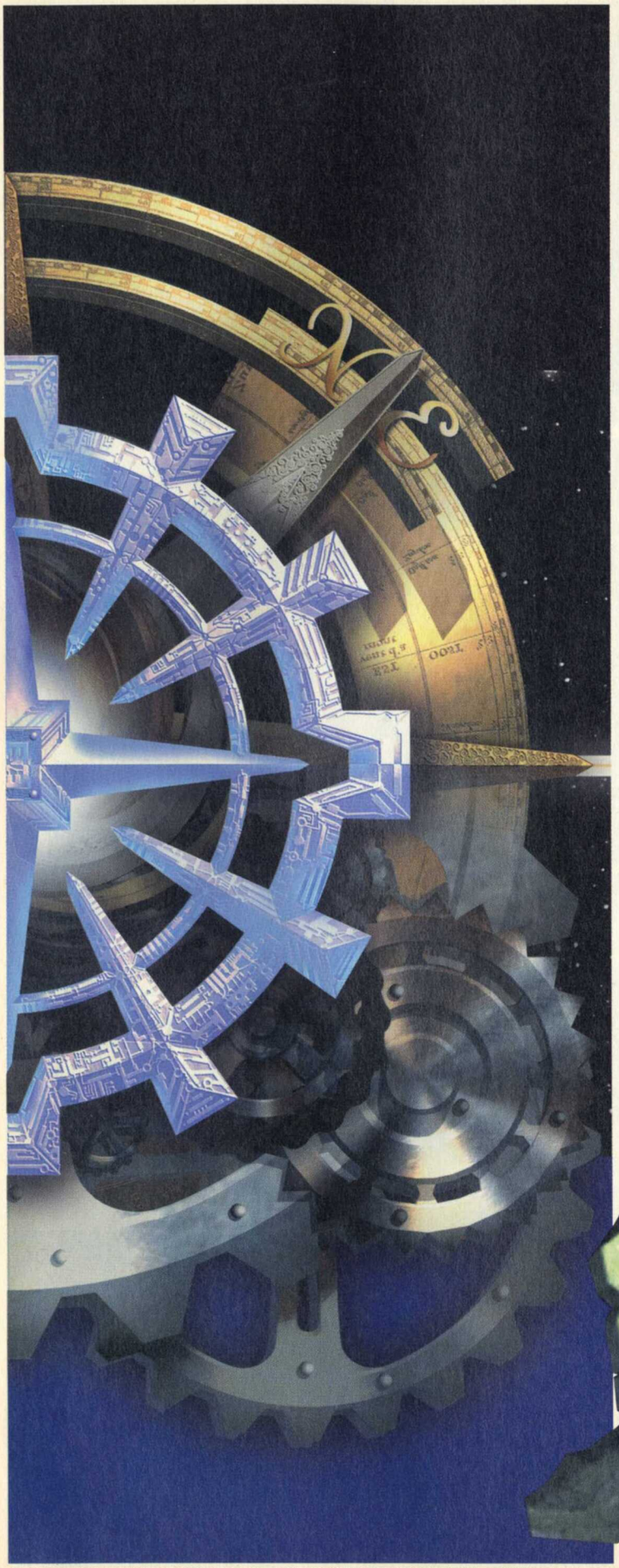
déroulants ou des onglets. Le bas de l'écran regroupe l'ensemble des instructions nécessaires à la gestion d'une ville ou d'unités alors que le menu déroulant situé à droite permet d'accéder aux fenêtres recensant toutes les données globales de votre civilisation. Dans la pratique, on se fait très vite à cette nouvelle organisation bien plus ergonomique que dans ses moutures antérieures. Toujours dans le but de rendre le jeu plus accessible, un tutorial a été incorporé au jeu et apprendra au débutant les rudiments du fonctionnement du jeu. Toutefois, comme d'habitude, il faudra jouer un bon paquet de dizaines d'heures pour bien saisir les subtilités du jeu. Un manuel particulièrement fourni sera présent pour aider le joueur à s'y retrouver ainsi que le traditionnel poster représentant l'arbre des recherches. Schématiquement, ce diagramme décrit les avancées technologiques au cours du temps et les progrès nécessaires pour avoir la possibilité de construire un sujet particulier (unité, bâtiment, merveille). Malheureusement, sur la pré-version qu'il m'a été donné de voir, les schémas n'étaient pas d'une limpidité extrême (arbres et codes de couleur) et pourront décontenancer certains joueurs. La représentation graphique du jeu, par contre, devrait en séduire plus d'un car elle présente le double intérêt d'être plus lisible et plus jolie que par le passé. L'écran de répartition des travailleurs autour d'une ville, par exemple, est accessible par un simple clic-droit sur celle-ci et permet de visualiser instantanément la production de vos citoyens. Toujours dans le but de nous simplifier la tâche et ce, même aux vétérans du genre, une nouvelle fonction est apparue dans le contrôle de la ville. Vous pouvez à présent décider d'optimiser les performances de votre ville dans une catégorie (or, production, bonheur, science ou nourriture). Cela se révèle particulièrement agréable à l'usage et bien utile en cas de pénurie grave ; plus besoin de passer par des menus assez obscurs et d'adopter une démarche empirique pour essayer d'obtenir le résultat escompté, l'ordinateur s'en occupe pour vous. D'autres aménagements ont été effectués : la librairie, qui recense tous les progrès de civilisation et les éléments qui en découlent est pourvue de liens hypertextes qui permettent de mieux naviguer parmi les ramifications de l'arbre technologique. Bref, le jeu fourmille d'améliorations de toute sorte qui devraient lui permettre de séduire un public plus large que par le passé.

Sim Call to Power ?

Vous souvenez-vous comme la construction de routes ou l'irrigation de vos cités étaient particulièrement lourdes à gérer dans les précédents Civilization. Call to Power marque une grande avancée dans ce domaine en reformatant complètement le système d'aménagement du territoire. À présent, vous avez la possibilité de rediriger une partie de votre production vers les travaux publics. Vous allouez une somme à ce domaine, et à chaque tour, elle se capitalisera pour vous permettre d'aménager vos terrains. Il n'y a plus besoin d'envoyer un colon ou un ingénieur sur les cases vous environnant, vous procédez maintenant à la manière d'un Sim en choisissant l'aménagement désiré puis en cliquant sur le terrain choisi. Vous pouvez tout d'abord faire du terraforming, c'est-à-dire changer le type de terrain afin d'en améliorer les capacités. Vous avez également la possibilité de construire des structures, ce sont des fermes, des routes, des mines comme dans les épisodes précédents mais aussi des stations radar, des filets de pêche, des tunnels sous-marins, la plupart d'entre eux ayant plusieurs niveaux d'évolution. Dans la pratique, ce système est un plus énorme apporté au jeu puisqu'il n'est plus nécessaire de construire un colon qui vous coûtait de la nourriture et qui mettait un temps phénoménal pour effectuer la moindre action, vous faites autant de changements que vos réserves en travaux publics vous le permettent, les seules contraintes étant d'avoir une ville à proximité ou une unité dans le cas de voie de communication. L'inconvénient est que désormais, le terraforming fait disparaître les ressources particulières qui étaient sur une case : vous voulez mettre une plaine sur un carré de forêt avec un "gisement" de sucre, c'est possible, mais adieu l'exploitation de cette denrée... Je ne pense pas qu'il s'agisse d'une amélioration ou d'un défaut du jeu, cela force simplement le joueur à s'adapter à cette nouvelle contrainte. Une autre innovation particulièrement réussie est la possibilité de faire des queues de construction dans vos villes et donc de programmer son développement sur des dizaines de tour à venir.

Par le pouvoir du procès ancestral, tu vas payer

Il n'y aurait pas de nouveau Civ s'il n'y avait pas la création de nouvelles unités. Le fait est que les développeurs du jeu se sont vraiment creusé la tête sur le sujet pour nous permettre d'adopter de nouvelles tactiques. Certaines nouvelles unités sont désormais dotées de



pouvoirs spéciaux. L'esclavagiste, par exemple, pourra capturer dans les villes ennemies des citoyens qui viendront grossir les rangs de votre population et ce, tant qu'ils ne seront pas repérés. Autre tactique particulièrement performante en début de partie : l'emploi de prêtres. Sous un régime théocratique, ceux-ci peuvent convertir des cités ennemies à votre religion, les forçant à envoyer une partie de leur richesse à votre civilisation ou encore prêcher chez l'ennemi pour faire chuter de 5 points le taux de bonheur dans une ville. Bien plus tard dans le jeu, vous pourrez utiliser le cyber ninja, une sorte de super espion pour poser un nuke (bombe nucléaire) chez l'ennemi et détruire entièrement sa ville. L'emploi de toutes ces unités très spéciales aura toutefois un coût financier assez important. Cela étant à mon avis destiné à ne pas restreindre les parties à de simples affrontements d'unités spécialisées en coups tordus et donc préserver l'esprit de Civ qui passe quand même avant tout par la conquête guerrière. Une autre amélioration est venue s'ajouter aux capacités d'unités déjà existantes, c'est celle de bombarder l'ennemi. Autrefois, un bateau, par exemple, lorsqu'il voulait attaquer un port ennemi le faisait de la même manière qu'une autre unité, c'est-à-dire qu'il recevait des points de dégât lors de son assaut. À présent, une telle unité peut bombarder les troupes qui lui font face sans rien avoir à craindre tant qu'elle n'est pas attaquée par une unité pourvue de la même aptitude. Cela est beaucoup plus logique et amène d'avantage de tactiques de siège.

UNITY, BROTHER !

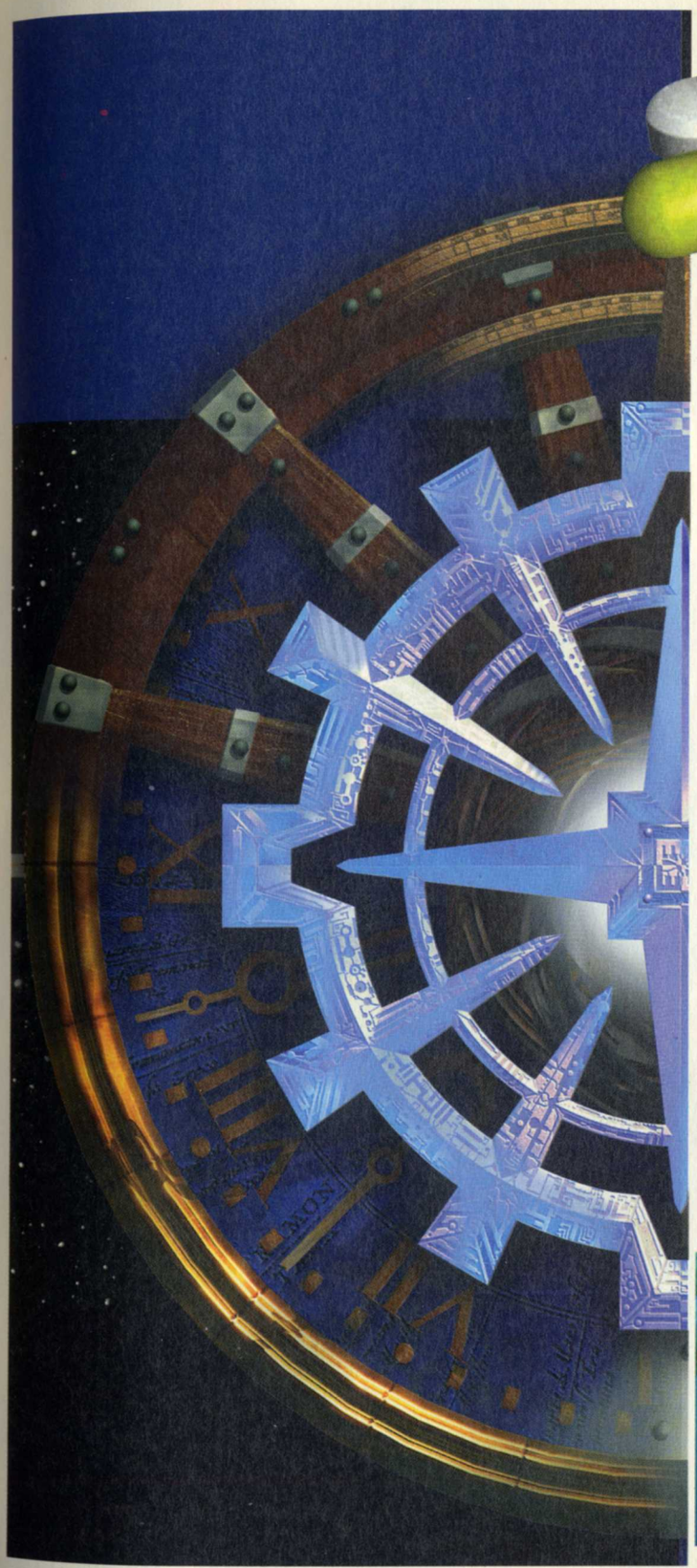
Deux autres catégories d'unités ont fait leur apparition dans le jeu, liées à l'introduction de l'espace et de la mer comme territoires de développement. Je dois dire que le bilan est assez mitigé en ce qui concerne ces innovations car elles arrivent bien trop tard dans le jeu. Si cela peut se justifier d'un point de vue de cohérence historique, ces unités apparaissent au moment où le joueur lambda a déjà pas mal de villes à gérer, de conflits en cours et n'a donc pas forcément l'envie de créer de nouvelles cités même si elles sont spatiales ou sous-marines. Dans la pratique, je n'en ai bâti que quelques-unes pour en comprendre le modus operandi. Grosso modo, les principes de fonctionnement restent les mêmes avec quelques particularités. Les unités spatiales, situées sur un plan parallèle à l'habituelle surface de jeu, peuvent se déplacer où bon leur semble en un seul tour, ce qui est un avantage assez énorme. Les villes sous-marines, par contre, permettent essentiellement de profiter des ressources propres à cet univers. En fait, l'intérêt limité de ces innovations est lié plus globalement à un défaut du jeu : la plupart des situations sont irréversibles. Une fois qu'un peuple (contrôlé par l'ordi ou par un humain) est en tête, son avantage ne fait que rapidement s'accroître sur ses concurrents. En conséquence, lorsque l'on arrive à l'époque où les colonisations spatiales et maritimes sont possibles, les positions sont déjà bien établies et on est trop occupé à écraser l'ennemi ou à se défendre vaillamment pour attendre pendant plusieurs tours que soit construit le premier bâtiment de votre nouvel univers. De plus, bien souvent, ce sera une civilisation contrôlée par l'ordinateur qui mènera le bal à ce moment de la partie car dès le deuxième niveau de difficulté, le jeu devient méchamment compliqué. Étant parti un peu la fleur au fusil lors de mon premier essai, j'avais choisi le niveau de difficulté par défaut (le troisième sur six), comptant sur les centaines d'heures que j'avais passées sur Civ II. Quelle raclée, mes amis ! Dès le début de la partie, les peuples adverses sont d'une agressivité phénoménale et vont vous harceler par tous les moyens à leur disposition. Quand, au bout de quelques tours, la totalité de mes villes étaient converties et qu'une partie de ma population avait été enlevée par les esclavagistes, j'ai compris qu'il allait falloir ranger mon orgueil dans ma poche et j'ai recommencé une partie au niveau le plus facile. Ce niveau de difficulté est assez surprenant au vu des efforts qui ont été faits pour rendre le jeu plus abordable. Un joueur confirmé commencera à rencontrer pas mal de problèmes dès le deuxième niveau du jeu, alors ne soyez pas surpris lorsque vous jouerez, vous êtes prévenu.

GREEN POWER

Une des qualités principales de Call to Power est l'impressionnante cohérence du jeu. À chaque type d'agression correspond une défense et à moins d'être largué technologiquement parlant, vous devriez être en mesure de vous prémunir contre les attaques les plus tordues. Chacune de vos décisions ou de vos orientations aura une conséquence. Votre forme de gouvernement, par exemple, influe direc-

CIVILIZATION
CALL TO POWER
CIVILIZATION
CALL TO POWER

7 - *Les batailles ont droit à un écran spécifique.*
8 - *L'écran de statut de votre civilisation.*
9 - *Les villes sous-marines peuvent être reliées au continent.*
10 - *Le télévangéliste passe à l'attaque.*
11 - *Un petit procès et la production s'arrête chez la concurrence.*
12 - *Dans l'espace, il y a des machines et la guerre est sublime.*
13 - *Le park ranger ou la guerre propre à la portée de tous.*



tement sur vos statistiques, que ce soit en matière de production, de bonheur de la population ou de capacités spéciales comme la pollution qui est devenue un paramètre beaucoup plus important du jeu. Désormais, la couche d'ozone est menacée par vos émanations polluantes et la pollution est également prise en compte dans la satisfaction de vos citoyens.

L'écologie fait donc une entrée en force dans le jeu avec ses unités spéciales, ses merveilles propres (dans tous les sens du terme) et bien sûr, son gouvernement spécifique. Dans le même ordre d'idée, le développement des villes portuaires est beaucoup plus facile que par le passé, ce qui est plus conforme à la vérité historique. Vos cités, en général, peuvent même atteindre des tailles énormes de l'ordre de la soixantaine ! Un autre paramètre mieux utilisé dans Call to Power est l'éloignement de vos villes par rapport à la capitale. Plus la distance sera grande, moins vos citoyens seront heureux avec la possibilité de contrecarrer cet effet grâce à l'une des nombreuses merveilles.

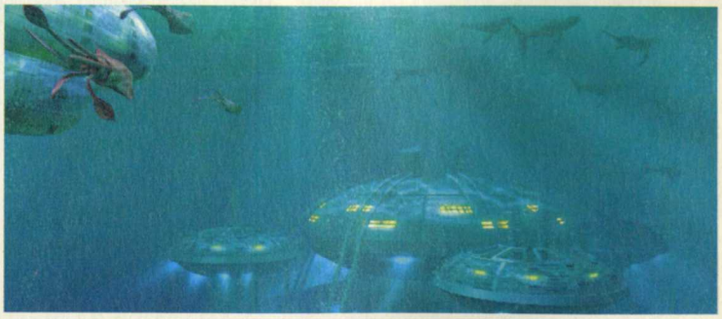
MEGALOPOLIS AU PAYS DES MERVEILLES

La découverte des merveilles a toujours été un des facteurs poussant le joueur à s'obstiner sur une partie pour voir "the next big thing". Call to Power reprend évidemment ce principe en proposant tout un lot de merveilles inédites. La principale nouveauté vient du fait que certaines d'entre elles peuvent vous être néfastes. Le "Projet Eden", par exemple, a pour effet de détruire les trois villes les plus polluantes de la planète. Si ce sont les vôtres, tant pis pour vous ! Le problème est que le jeu s'accélérant sur sa fin, le joueur construit très vite merveille sur merveille, ce qui rend obsolète des unités que vous n'avez même pas eu le temps de construire ou d'autres merveilles qui ne vous auront guère servi. De plus, les vidéos accompagnant leurs découvertes (tout comme celles des fins du jeu) sont toujours aussi minables même si cela reste un aspect mineur.

VOICI VENU LE TEMPS DE NOUS QUITTER

Parvenu à l'heure de conclure, je m'aperçois qu'il y a encore des tas de choses à se dire sur ce jeu d'une richesse incroyable. Pour l'essentiel, ce sont des détails comme la découverte de gènes aliens qui remplace le départ pour Alpha Centauri comme condition de victoire. Vous constaterez également que les batailles ont leur propre écran de résolution à présent, mais un bug vous permet de connaître le résultat des affrontements avant même qu'il n'apparaisse. De toute façon, vous vous en rendrez compte au cours des centaines d'heures nécessaires pour avoir une vision affinée des ressources de ce jeu. La durée de vie est monstrueuse puisque chaque partie vous mettra face à des caractéristiques différentes, et la possibilité de jouer enfin en multijoueur sans avoir à délier sa bourse ne fera qu'augmenter le plaisir immense que l'on prend à jouer à Call To Power. Si vous n'avez jamais joué à un jeu de la série, essayez de franchir le pas, Civ CTP est le plus abordable grâce à sa convivialité. Si vous êtes un fan, sachez que tous les aficionados traînant dans nos bureaux ont vite été captivés. Si pour vous, le jeu vidéo ne se résume pas à "Je vois - je tire - j'avance", vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Rodolphe



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ACTIVISION

93%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Rodolphe : Bien qu'il ne soit pas exempt de reproches, Civilization : CTP est un très grand jeu. Les programmeurs n'ont pas dénaturé l'essence même de la série et lui ont apporté un bon lot d'innovations réussies. Il s'impose donc logiquement comme la nouvelle référence du genre.

Jeff : Ce jeu est d'une richesse fabuleuse. Il est simplement dommage que la difficulté devienne très vite trop élevée et que l'accélération du jeu dans sa partie finale rende assez inintéressantes les colonisations de l'espace et de l'océan.

⊕ BEAUCOUP DE NOUVEAUTÉS INTÉRESSANTES - DURÉE DE VIE RECORD - INTERFACE BEAUCOUP PLUS CONVIVIALE QUE PAR LE PASSÉ - HOMOGÉNÉITÉ DU JEU

⊖ DOSAGE DE LA DIFFICULTÉ - IRRÉVERSIBILITÉ DES RAPPORTS DE FORCE ET ACCÉLÉRATION DU JEU TROP IMPORTANTE - QUELQUES NOUVEAUTÉS SANS INTÉRÊT OU MAL EXPLOITÉES

S
PA

LES
n'est pas l
logiciel du
pas excepti
scène Stars
ger la chut
qui travaill
Virtua Circ
fâââme re
de succès
grammes
de manièr
geuse les
saltimbanq
cirque cl
Voilà donc
scénario
anticapitali
s'il ne dép
rait pas la
tion de D
entre "Tox
contre le
manes de K
gros sus
Kabuki", n'
courir des

CONST
L'AMI
Les jeux de
sont extrêm
À part peu
3D de Sega
véritable é
portante m
tants du g
sur consol
priori éton
capacités
micro-ordi

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

PLATES-FORMES
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM II 233
3D

STARSHOT
PANIQUE AU SPACE CIRCUS

C'EST VRAI, D'HABITUDE, JE NE SUIS PAS TROP DU GENRE À M'ENTHOUSIASMER POUR UN JEU OÙ UN HÉROS À LA VOIX PRÉ-PUBÈRE TIRE SUR DE MÉCHANTS ENNEMIS POUR SAUVER TOUS SES GENTILS AMIS DU CIRQUE. MAIS QUAND LA RÉALISATION ET LE PLAISIR SONT AU RENDEZ-VOUS, ON SE DIT : "POURQUOI PAS ? APRÈS TOUT, IL N'Y A PERSONNE QUI ME REGARDE..."

Étoile tripante

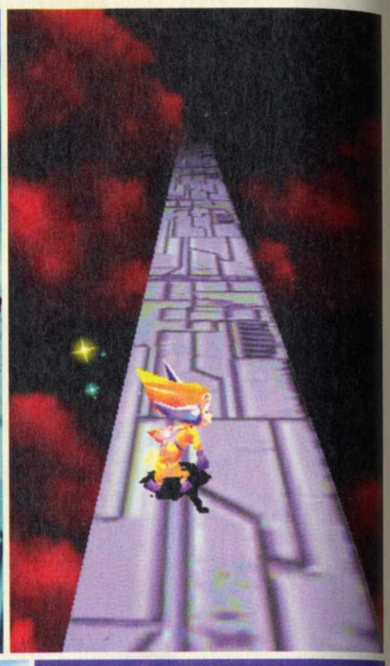
LES jeux de plates-formes brillent rarement par la qualité de leur scénario mais après tout, ce n'est pas le point névralgique qui déterminera l'intérêt d'un logiciel du genre. "Starshot - Panique au Space Circus" ne fait pas exception à la règle puisque la trame de fond met en scène Starshot, un jeune personnage qui a l'habileté de diriger la chute des étoiles (d'où son nom, incroyable, non ?) et qui travaille pour le Space Circus. Malheureusement, le Virtua Circus dirigé par Wolfgang von Petersen l'infâââme rencontre de plus en plus de succès grâce à ses hologrammes qui remplacent de manière avantageuse les habituels saltimbanques du cirque classique. Voilà donc pour le scénario (un peu anticapitaliste) qui, s'il ne dépareillerait pas la collection de DVD de Jeff entre "Toxic Avenger contre les nymphomanes de Klingon" et "Le gros sushi du sergent Kabuki", n'est prétexte qu'à parcourir des niveaux tout au long du jeu.

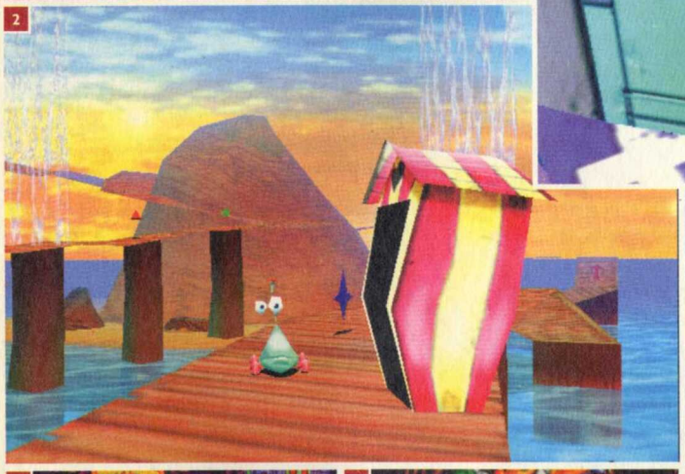
CONSTAT À L'AMIABLE

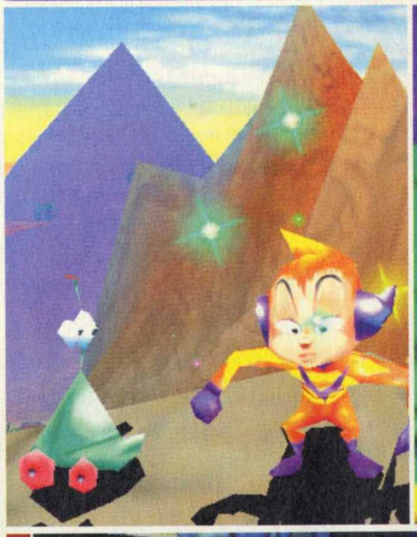
Les jeux de plates-formes en 3D sont extrêmement rares sur PC. À part peut-être Bug! et Sonic 3D de Sega, il n'existe pas de véritable équivalent à l'importante masse de représentants du genre qui existent sur console. Cela paraît a priori étonnant puisque les capacités en 3D de nos micro-ordinateurs actuels sont bien plus élevées que celles de leurs petites sœurs estampillées Sony ou Nintendo (enfin, bientôt sans doute ne parlera-t-on plus que de Sony, parce que sa PlayStation 2, aïe, aïe, aïe). Différence de public, me rétorquerez-vous ? Bof, je n'en suis pas convaincu. Bref, tout ceci pour édifier le constat que, désormais, le monde du jeu PC a pris une telle ampleur qu'il ose s'attaquer à des domaines qui lui étaient autrefois inconnus.

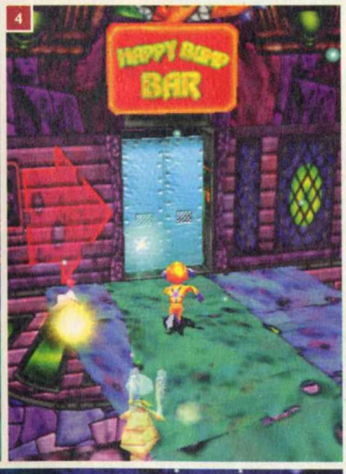
ÇA C'EST WIZZZ

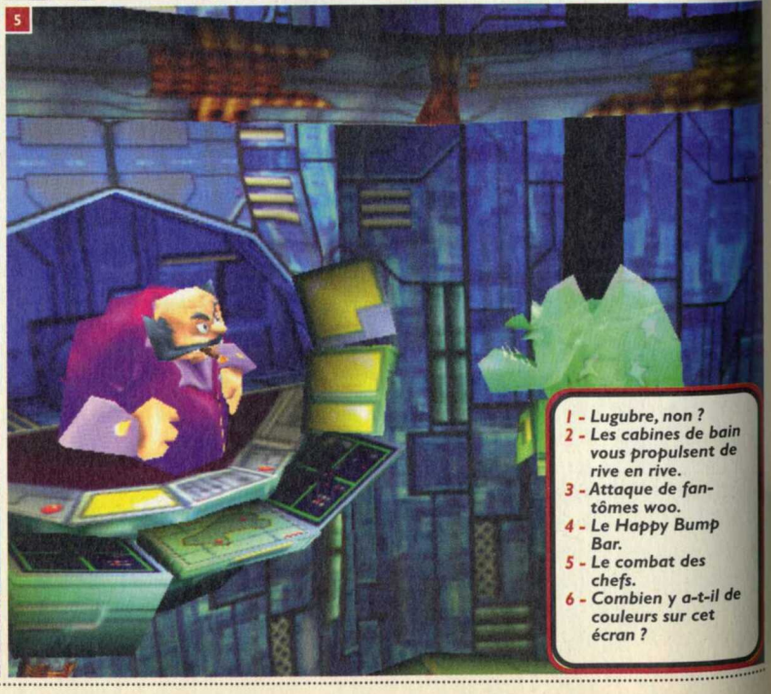
S'il est bien un domaine où "Starshot - Panique au Space Circus" est une réussite, c'est à coup sûr celui des graphismes et de l'animation (tout bien considéré, cela fait deux domaines mais je n'ai pas envie de réécrire ma phrase). Les couleurs très vives trahissent l'origine "consolesque" du jeu (il est d'abord sorti sur Nintendo 64) mais nous permettent de ne pas retrouver les sempiternelles teintes pastel que l'on voit dans la majorité des jeux 3D. Les personnages du jeu sont pour la plupart originaux et dessinés dans un style cartoonesque particulièrement réussi. Les décors sont du même acabit même s'ils sont la plupart du temps relativement dépouillés. L'animation ne souffrira chez vous d'aucun ralentissement majeur pour peu que vous ayez un PC correct pourvu d'une carte 3D. Les personnages évoluent de manière











1 - Lugubre, non ?
2 - Les cabines de bain vous propulsent de rive en rive.
3 - Attaque de fantômes woo.
4 - Le Happy Bump Bar.
5 - Le combat des chefs.
6 - Combien y a-t-il de couleurs sur cet écran ?

fluide et certains effets graphiques sont assez jolis à regarder. Comme, de plus, le point de vue me semble plus éloigné sur la version PC, on peut dire que celle-ci dépasse son homologue Nintendo 64 assez facilement. Les scènes cinématiques sont extrêmement bien réalisées et l'humour qui en émane plaira sans doute aux plus jeunes joueurs. Elles sont pour la plupart assez longues avec de petits effets de réalisation particulièrement réussis. On retrouve la même qualité d'ensemble dans le soin apporté aux voix, très proches de celles de dessins animés avec des effets très appuyés.

LA PROCHAINE FOIS, NE METTEZ PAS LELOUCH

Un des points cruciaux des jeux de plates-formes en 3D est le système de caméras. En effet, le héros devant sans cesse sauter au-dessus d'obstacles mobiles ou tirer sur des cohortes ennemies, il est important que l'on voit ce qui se trouve devant lui. "Starshot", et c'est là son défaut majeur, ne remplit que partiellement ce principe de réalisation. Si vous pouvez à tout moment orienter votre vue ou la centrer automatiquement, cela devient, en pratique, assez difficile lors de combats "de masse" et il faut alors se débrouiller un peu en aveugle. Il est vrai que cela n'arrive pas toutes les cinq minutes dans le jeu mais lorsque cela a lieu, c'est suffisamment gênant pour que le joueur y laisse des points de vie. La maniabilité du personnage, par contre, ne devrait pas vous poser de problème, à condition d'être pourvu d'un bon gamepad car le jeu au clavier est bien trop imprécis pour être performant.

MARIO DANS LES ÉTOILES

Comme le genre l'impose, à chacun des "stages" du jeu, vous est assignée une mission bien précise dont le lieu de déroulement est symbolisé par un repère sur votre carte. Vous n'êtes pas obligé de vous y rendre directement puisque "Starshot" fait partie des jeux "à la Mario" où vous pouvez déambuler comme bon vous semble dans les décors qui vous environnent. La plupart du temps, vous en profiterez pour ramasser divers bonus. Outre les classiques points de vie et de tir, vous pourrez récolter du carburant pour votre cirque afin qu'il puisse voyager ainsi que du temps de vol grâce à votre compagne Willfly, la roquette, bien utile pour franchir certains obstacles. Un autre personnage, Willfall, vous accompagnera également pendant toutes vos pérégrinations, c'est un robot, l'élément comique habituel de ce type de jeu. Les ennemis, eux aussi, sont très typés et assez drôles. Vous aurez donc à faire face au général Killkill, un dictateur dans la plus grande tradition sud-américaine. Vous rencontrerez aussi le Punching Ball sur Technonum, un individu dont la profession est de prendre des coups. On sent véritablement que les auteurs se sont bien amusés en créant ces personnages au caractère bien trempé. Les différentes planètes sont elles aussi très typées. Vous évoluerez sur Tensuns, la planète des vacances, parsemée de plages et de touristes s'adonnant aux joies de la bronzette. Vous visiterez Ultimacrash, l'équivalent spatial du triangle des Bermudes, où toutes les navettes spatiales viennent s'écraser.

INTERDIT AUX PLUS DE TREIZE ANS ?

En dépit de son aspect "enfantin", Starshot devrait vous donner du fil à retordre car il exige de bien savoir manier le paddle. Personnellement, j'ai eu un peu de mal pour certains passages mais je dois avouer que je ne suis pas non plus un cador du genre. Cependant, rassurez-vous, les vies étant en quantité illimitée et les checkpoints nombreux dans le jeu, on progresse sans jamais rester bloqué trop longtemps. Le jeu séduira sans doute les plus jeunes mais les parents pourraient très bien y prendre goût dès que leurs rejetons seront partis faire leurs devoirs. "Et puis d'abord, l'ordinateur, il est à papa, alors tu vas te coucher, un point, c'est tout !"

Rodol

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : INFOGRAMES

80%

intérêt : ★★★★★

réalisation : ★★★★★

Rodolphe : On met le CD et hop, ça marche, même pas d'installation. Voilà résumé l'esprit de ce jeu, pur produit console qui débarque sur nos PC. Starshot est bien réalisé et on prend du plaisir à y jouer, n'est-ce pas là l'essentiel ?

Yann : C'est vrai que face à un "Crash Bandicoot", ce jeu fait un peu pâle figure mais c'est pour l'instant le seul représentant du type que l'on ait... J'aurais quand même préféré un système de caméras plus performant.

+ QUALITÉ DES GRAPHISMES - FLUIDITÉ DE L'ANIMATION - BON DOSAGE DE LA DIFFICULTÉ

- SYSTÈME DE CAMÉRAS PARFOIS DÉFAILLANT - NÉCESSITÉ DE JOUER AU PAD

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

SIMULATEUR
MINIMUM: PENTIUM 200
CONSEILLÉ: PENTIUM II 350
2 JOUEURS
8 JOUEURS
8 JOUEURS

X WING ALLIANCE

Du grand art.

LA "GUERRE DES ÉTOILES", JE SUIS TOMBÉ DEDANS QUAND J'ÉTAIS PETIT. J'EN SUIS PAS REVENU. C'EST POUR ÇA, CETTE ANNÉE EST UN PEU SPÉCIALE POUR MOI. IMAGINEZ : L'ANNÉE DE L'ÉPISODE I, DE STAR COMMANDER ET DE BIEN D'AUTRES SURPRISES DÉRIVÉES DU PREMIER VOLET DE LA PREMIÈRE TRILOGIE. EH BIEN, ALLIANCE DONNE UN AVANT-GOÛT TRÈS ENCOURAGEANT POUR L'ANNÉE À VENIR... DU BON, RIEN QUE DU BON...

CE n'est pas la première fois que l'on nous met aux commandes des vaisseaux de la Guerre des Étoiles. On avait adoré X Wing puis Tie Fighter puis X Wing versus Tie Fighter malgré le fait que ce dernier soit trop orienté multijoueur (pas de scénario). Maintenant, on a X Wing Alliance. Je vous le dis tout de suite, c'est du grand art, rien n'est à jeter. Après une cinématique magnifique, on se retrouve face à un robot. On peut alors passer dans le simulateur (on y reviendra plus tard), regarder les statistiques du pilote que vous incarnez, admirer ses médailles éventuelles ou se lancer directement dans la partie, l'aventure.

Oui, c'est bel et bien une aventure que l'on nous propose ici. Vous êtes un Azzameen, une famille de marchands qui se tient relativement à l'écart des opérations de l'Empire. Le contexte historique de cet épisode se situe entre la bataille de Hoth, énorme défaite pour les rebelles, et la bataille d'Endor, autrement dit, l'attaque de la deuxième Étoile de la Mort.

Entre les deux, il y a environ cinquante missions, de plus en plus difficiles, qui vous feront vivre une épopée digne des films.

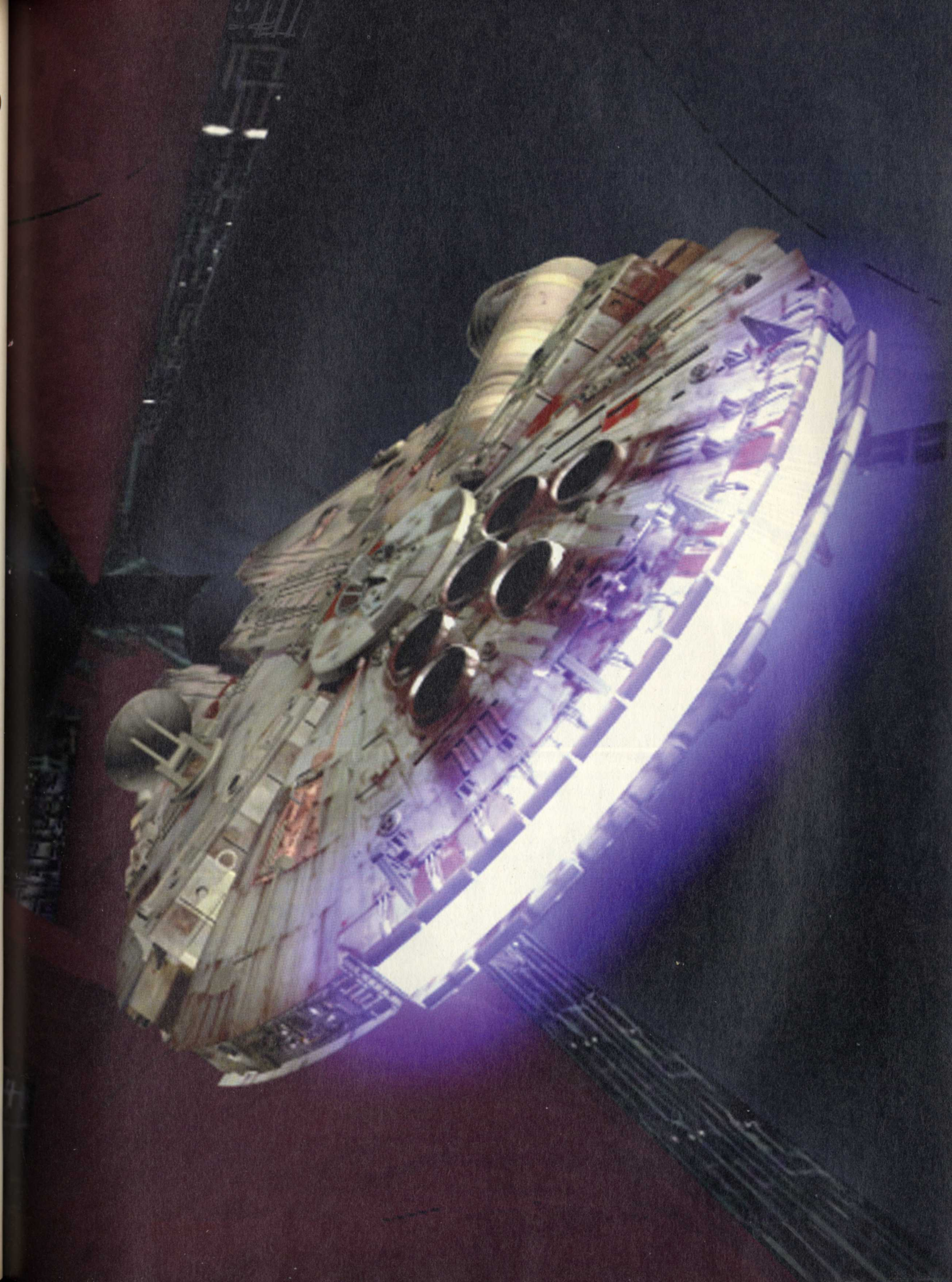
Avant de vous joindre à l'Alliance, vous devrez effectuer quelques missions, pas de l'entraînement à proprement parler comme dans X Wing, mais plutôt des missions de prise en main de vos vaisseaux. Vous commencerez donc comme marchand au sein de votre famille. Votre job consistera de temps en temps, par exemple, à prendre un container dans une base pour l'amener ailleurs puis à en arrimer un autre et à l'amener chez vous. Bref, pas des tâches très gratifiantes. Vous devrez ensuite vous familiariser avec l'utilisation des tourelles d'un vaisseau corellien. Bon les bleus, je rappelle que les vaisseaux corelliens sont du même type que le Faucon Millennium, le même genre de vaisseau que celui de Yann Solo. En fait, vous vous retrouvez dans le même cas de figure que dans la scène de la Guerre des Étoiles où Luke et Yann sont aux tourelles. Cela a été magnifiquement intégré au jeu. En fait, vous avez plusieurs vues différentes. Vous pouvez diriger le canon vers la cible ou avoir la cible au centre de l'écran et diriger simultanément le vaisseau et la tourelle. C'est vraiment très bien réalisé et on ressent bien l'ambiance du film grâce à la rapidité du moteur de jeu. Ensuite, vous aurez encore droit à quelques missions de routine où, pourtant, un conflit commence à se préciser. Une famille rivale, les Viraxo, vous tend des pièges pour que l'Empire s'intéresse à vous. On place clandestinement des matières illicites dans vos containers. Votre père décide de leur rendre la pareille, dans une autre mission. Vous devrez provoquer un combat, distraire l'ennemi pour attirer l'Empire tandis que votre sœur place les marchandises interdites dans le container de la famille rivale. Le combat se déroule jusqu'à ce que l'Empire arrive et vous n'entendrez plus parler de vos ennemis que dans de très rares missions. Mais ce qui devait arriver arriva et l'Empire s'intéresse aussi à vous. Vous décidez alors de vous enrôler. Fin du "tutorial", après sept missions ! Du grand art. Il vous suffit alors de passer deux missions de qualification pour démontrer votre aptitude à bien piloter les vaisseaux pour rejoindre l'Alliance et c'est parti pour sept batailles plus intéressantes les unes que les autres.

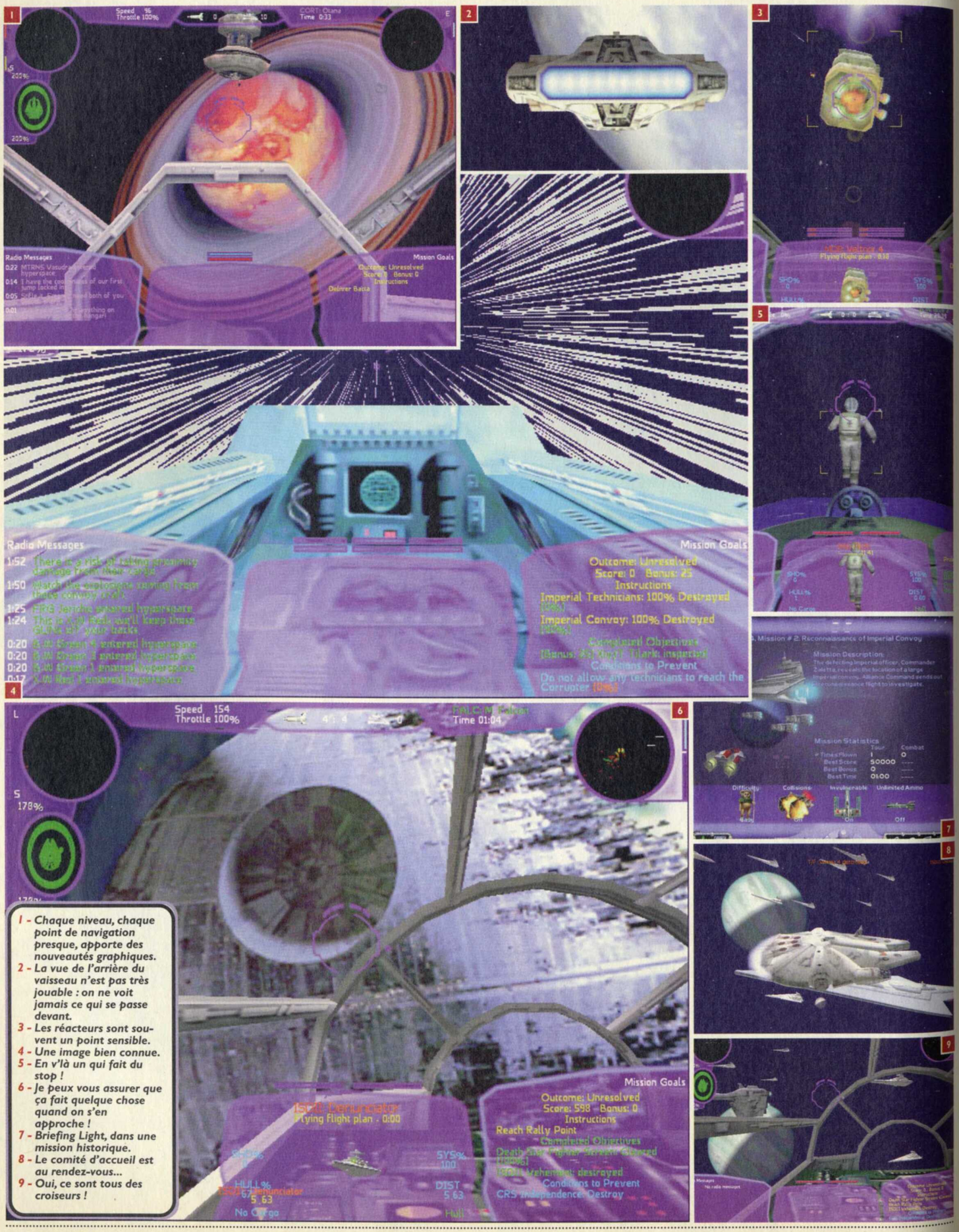
JE SAIS PLEIN DE TRUCS SUR L'ÉPISODE I...

On commence par celle qui s'appelle encore pour le moment "Clearing the way" (la traduction des textes est en cours ; ne vous inquiétez pas, lors de la sortie du jeu, tout sera localisé). Vous êtes au-dessus de la planète Hoth et vous devez faire en sorte que le convoi rebelle passe. C'est aussi dans celle-ci que votre oncle est enlevé et il faudra le délivrer, ainsi que des rebelles capturés sur Hoth. Cette bataille se termine par la destruction d'une station radar de l'Empire pour éviter que Vador et ses troupes ne vous suivent trop facilement. La bataille 2 s'intitule "Secret Waepons of the Empire". Ça démarre par un simple appel de détresse lors d'une mission de reconnaissance. Des cargos se font attaquer par des chasseurs prototypes de l'Empire. Il faudra ridiculiser ces nouveaux chasseurs en en détruisant le plus possible de façon à ce que l'Empire abandonne son projet. Vous serez amené à défendre un des cargos calamaris de la flotte rebelle

8 JOUEURS

DES
MBÉ
TIT.
EST
EST
IOI.
'É-
OM-
RES
RE-
ÈRE
NCE
RÈS
NÉE
QUE





1 - *Chaque niveau, chaque point de navigation presque, apporte des nouveautés graphiques.*
2 - *La vue de l'arrière du vaisseau n'est pas très jouable : on ne voit jamais ce qui se passe devant.*
3 - *Les réacteurs sont souvent un point sensible.*
4 - *Une image bien connue.*
5 - *En v'là un qui fait du stop !*
6 - *Je peux vous assurer que ça fait quelque chose quand on s'en approche !*
7 - *Briefing Light, dans une mission historique.*
8 - *Le comité d'accueil est au rendez-vous...*
9 - *Oui, ce sont tous des croiseurs !*

et à détruire le centre de recherche impérial sur ces nouvelles machines. La troisième bataille se nomme "Over the Fence". D'abord, vous devrez intercepter un convoi impérial rempli d'esclaves, sans les tuer bien entendu. Ils vous donneront des informations puis s'ensuivront des combats pour, encore, détruire des radars ennemis et avoir de nouveaux relais de communications. La bataille suivante s'appelle "The Bothan Connection". Un plan machiavélique se dessine dans l'esprit de votre père : dévaliser des Viraxo pour faire profiter la rébellion de leurs biens. Après quelques missions de reconnaissances, vous apprenez qu'un ordinateur contient certaines données pour une nouvelle arme impériale (tiens, ça rejoint le film, là ; l'arme en question est en effet la deuxième Étoile Noire). Vous envoyez Luke Skywalker et Dash Rendar récupérer cet ordinateur. Mais l'Empire veut bien entendu le reprendre et ne vous laissera pas tranquille un seul instant. La cinquième bataille, Mustering the Fleet, est des plus violentes. En effet, beaucoup de protagonistes participent aux batailles : des pirates, les Viraxo, l'Empire et la rébellion. Ça se termine par la destruction d'une gigantesque base de pirates. La sixième bataille, "The Darkest Hour" concerne la localisation de la deuxième Étoile Noire et la préparation de l'opération, comme l'emprunt de la navette impériale par exemple. On termine par la bataille d'anthologie, celle que vous connaissez tous, l'attaque de l'Étoile de la mort, avec dans chaque mission, des dizaines voire des centaines de chasseurs ennemis à déglinguer. La dernière mission vous fait incarner Lando Calrissian, aux commandes du Millenium Falcon, le vrai ! Signalons tout de même que les dialogues du film sont repris mais malheureusement, pas avec les mêmes doublages. C'est d'ailleurs assez étrange. Enfin bon, voilà pour l'histoire, mais je vous ai passé les détails ; on passe d'une mission à l'autre avec une très grande cohérence, tout se tient vraiment, comme dans un film. Signalons aussi que l'on trouve un peu d'humour dans le jeu ; si, si ! Tout d'abord, chacune de vos missions vous fait ramener un trophée. Cela peut être une médaille de temps en temps mais aussi n'importe quoi d'autre, vraiment n'importe quoi. Par exemple, vous devrez détruire une station radar. Vous ramènerez une antenne. Dans une autre, vous ramènerez un bout de Tie Fighter. Tous ces trophées se trouvent... dans votre chambre. Inutile de vous dire qu'à la fin de la partie, c'est un beau bordel, votre chambre ! Vous y trouverez une bouteille, des photos, un blason, plein de drapeaux, des habits, un passe pour un casino etc. Les dialogues sont aussi sympathiques dans leur genre, car on y fait assez souvent référence à des gens comme Luke Skywalker.

....Mais j'ai pas le droit de les dire...

Entre les missions dans une salle, vous trouverez aussi une banque de données sur les 150 types de vaisseaux et objets spéciaux que l'on trouve dans le jeu. Ça peut sembler futile ; on a toutes ces informations dans "Le mythe et la magie", l'encyclopédie CD sur Star Wars. En fait, c'est plus utile que joli. On apprend en effet à reconnaître rapidement chaque type de véhicules et sa fonction : transport de troupes ou de matériel, vaisseaux ennemis. On peut les tourner dans tous les sens. On notera, par exemple, que le Super Star Destroyer possède onze réacteurs. Ben, c'est pas franchement évident de le savoir quand on est dans une partie ; ce vaisseau fait tout de même huit kilomètres de long !

Les missions se déroulent un peu comme dans Wing Commander ; on va d'un point de navigation à l'autre en passant dans l'hyperespace. Quand ce sont de simples missions de reconnaissance, on ne sait jamais trop à quoi s'attendre, d'autant plus que les objectifs de mission varient en cours de partie. Il n'est pas rare par exemple de devoir porter secours à un pilote qui est en mauvaise posture. Certaines missions sont très spécifiques. Il faut parfois non pas détruire mais paralyser un vaisseau, avec un canon à ions, que l'on ne trouve pas sur tous les vaisseaux. Pour récupérer des données ou un prisonnier. De temps en temps, il faut aussi défendre des bases. Alors ça, laissez-moi vous dire que c'est loin d'être évident. Imaginez un assaut de Tie Bomber... Cinq ou six, en train de tirer plusieurs missiles simultanément. En général, un passage de ce genre d'engins fait très mal. Il est toujours possible d'intercepter les missiles, un ou deux mais c'est vraiment l'enfer.

Si un beau jour vous terminez l'aventure, le jeu n'en sera pas fini pour autant. Vous pouvez jouer en mode "Skirmish", c'est-à-dire que vous créez vous-même votre mission. C'est vraiment fantastique. Vous pouvez choisir de créer une mission de défense, de combat pur, d'inspection, bref tout ce que vous pouvez faire dans le jeu normal. Vous pouvez vraiment créer des missions fantastiques. Tout de même pas celle de l'Étoile Noire, trop spécifique, mais on atteint des sommets. Imaginez deux équipes dans lesquelles huit groupes de vaisseaux peuvent intervenir. Chaque groupe peut contenir jusqu'à six pilotes mais aussi plusieurs vagues – jusqu'à 19. On peut donc avoir des batailles de 2x8x6x19 engins. 1824 vaisseaux qui se mettent sur la tronche. Bon, pas simultanément, hein, vu que l'on a des vaisseaux qui arrivent par vagues. Mais ça commence à ressembler à quelque chose, les combats spatiaux.

La prise en main est toutefois assez difficile ; c'est sans doute pour ça que les premières missions dans lesquelles vous n'êtes pas encore affilié à la rébellion vous montrent un peu tout. Mais quand même. D'une manière générale, on se sert d'une dizaine de touches ou combinaisons de touches, quand on a un joystick. La documentation que j'ai sous les yeux en propose... 122 ! Cela va de la simple sélection de cibles jusqu'aux différentes vues, en passant par les ordres que l'on peut envoyer aux équipiers, les changements d'arme et même les manœuvres de dockage. Enfin, au bout de quelques heures de jeu, les mécanismes commencent à rentrer. Mais impossible de jouer sans joystick.

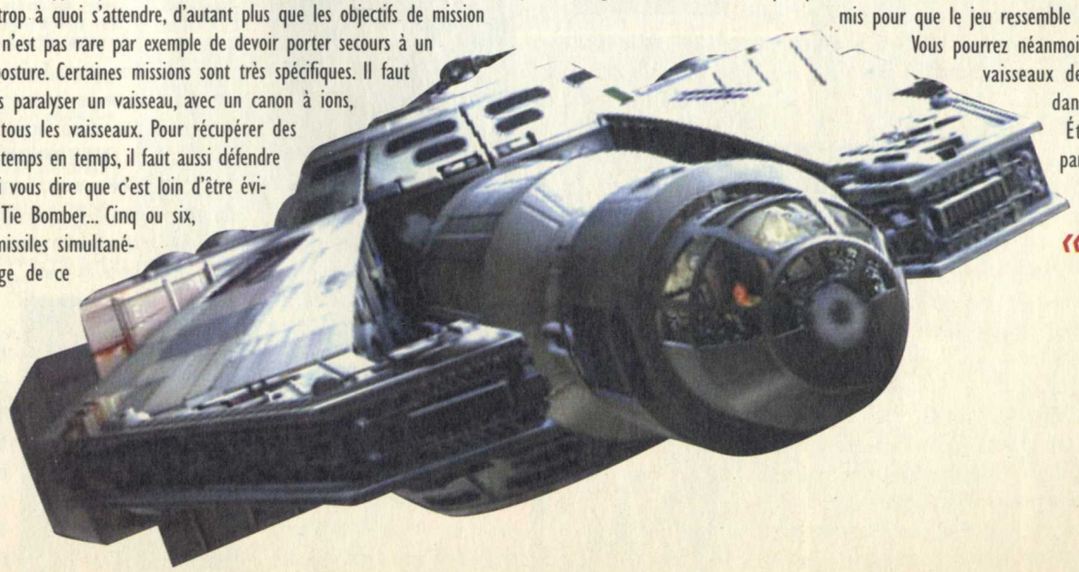
...J'ai signé la clause de "ferme ta gueule" avec Lucas

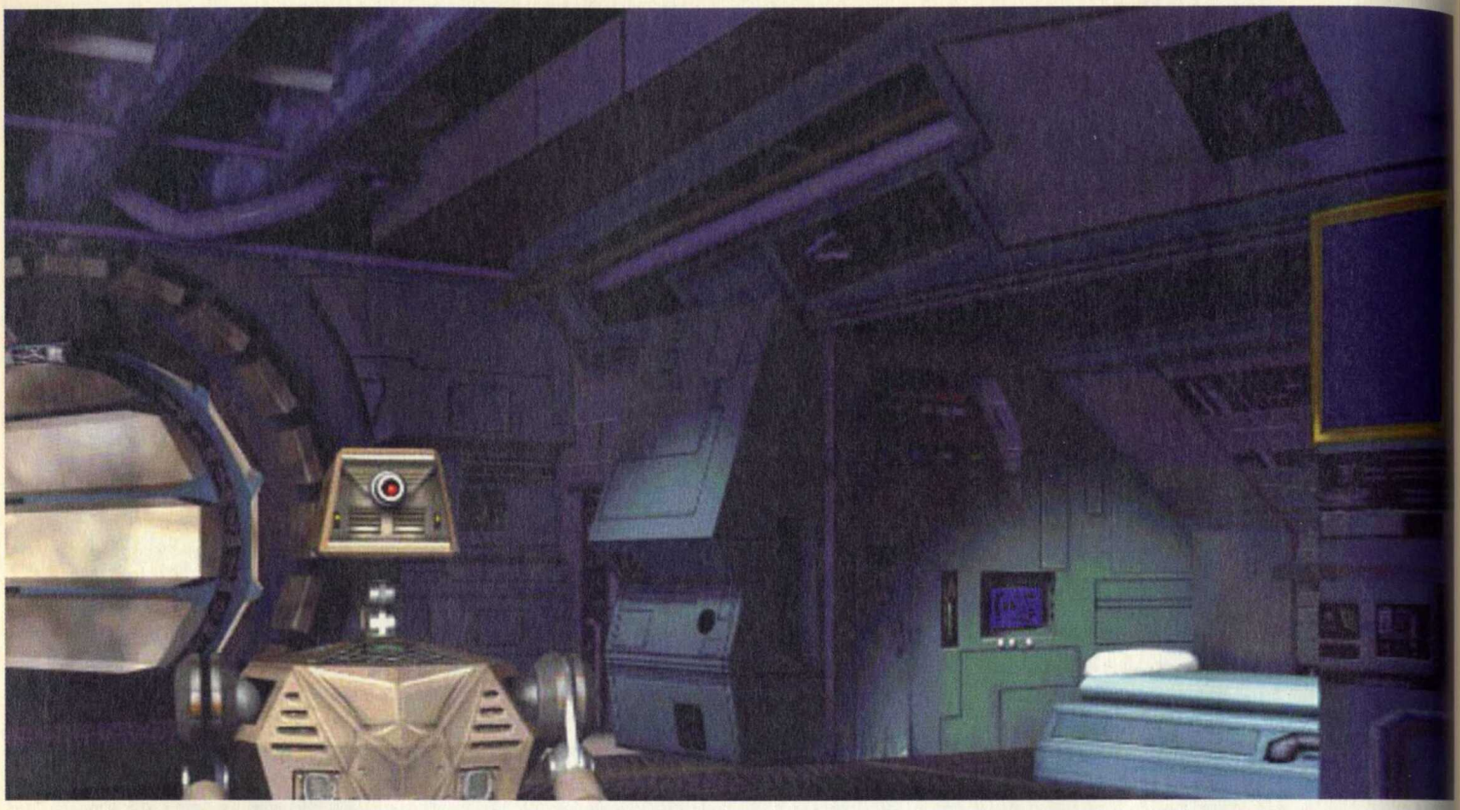
Graphiquement, c'est irréprochable. Chaque vaisseau est magnifique et tous les détails des films sont reproduits. On croit rêver quand on choisit une vue extérieure et que l'on "tourne" d'une manière très fluide autour du vaisseau. Non seulement, ça bouge très bien, mais ça fourmille de textures d'une beauté fracassante. On aurait tout de même aimé que les vaisseaux s'abîment un peu plus au fur et à mesure des impacts des lasers. Les cartes 3Dfx sont très bien utilisées. La lumière des lasers se reflète sur les cockpits. C'est pas tout à fait nouveau mais ici, c'est vraiment magnifique. Comme dans les films, les vaisseaux sont parfois parcourus par des éclairs électriques ; là aussi, on se croirait dans les films. En tout point, c'est beaucoup plus beau que X Wing vs Tie Fighter, même avec l'ajout du patch 3Dfx. Si vous achetez un ordinateur ces temps-ci, un foudre de guerre, pensez à acheter une carte graphique de la mort et un bon écran bien gros. Vous pourrez alors vous éclater sur Alliance, car il peut pousser jusqu'à 166 par 1200 en résolution. L'ambiance du jeu est renforcée par la musique, toujours la même. Ça date de 77 quand même. Et c'est pas prêt de s'arrêter, à mon avis.

Mais il aurait été dommage de passer à côté du mode réseau, surtout lorsque l'on sait ce dont est capable Lucas en ce domaine, quand on repense à Jedi Knight ou à X Wing vs Tie Fighter. C'est un peu compliqué à configurer (le mode Internet demande des adresses IP) mais en IPX, ça va tout seul. Et là, si vous êtes deux passionnés de Star Wars, vous pourrez vraiment vous éclater. Enfin, quand on joue avec des adversaires humains et des ordis, on repère tout de suite qui est humain de par son style de pilotage, ce qui tendrait à prouver que l'intelligence artificielle n'est pas poussée à l'extrême. Mais c'est sans doute un compromis pour que le jeu ressemble plus aux films.

Vous pourrez néanmoins piloter tous les vaisseaux de combat existant dans la Guerre des Étoiles et faire des parties dignes de ses plus grandes batailles.

Léo de Urlevan





La famille

Les liens de parenté ayant une grande importance dans la Guerre des Étoiles, Alliance se devait de proposer avec son scénario quelque chose de solide. Voilà l'ensemble de votre famille ; des gens dont la méchante habitude est de se faire enlever.

Tomaas Azzameen

C'est votre père. Il est à la tête de la compagnie "Twin Suns Transport Services" depuis sa création. Il prend ses décisions au calme même si la situation est très critique. Et c'est souvent très bénéfique. C'est son succès qui lui a valu des dissensions avec la famille Viraxo.

Antan Azzameen

Lui, c'est votre oncle. Il a fondé la compagnie avec votre père. Il essaie de tenir la famille à l'écart des conflits avec l'Empire ayant une attitude neutre. Il ne prend pas position pour les rebelles non plus. Pour lui, les seuls ennemis sont les Viraxo.

Galin Azzameen

Votre grand frère, et l'aîné. En principe, c'est lui qui devrait hériter de la société quand votre père se retirera. Il tient beaucoup de lui d'ailleurs, car il est aussi calme. Mais contrairement à votre oncle, il exprime de la sympathie pour les rebelles.

Emon Azzameen

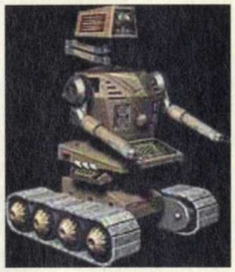
Votre deuxième grand frère. Son tempérament est emporté ; dès qu'il y a un combat spatial, il est de la partie. Votre sœur Aeron dit de lui qu'il va attirer des ennuis à la famille comme l'aimant attire le fer.

Aeron Azzameen

C'est votre grande sœur. Elle sera très utile à certains moments du jeu car c'est une "hacker". Elle cracke les codes de tous les ordinateurs possibles. C'est l'intello de la famille et si elle n'était pas votre sœur, ce serait sans doute une amie.

Olin Garn

Avant de rejoindre la rébellion, c'était un chasseur de primes, mais c'est toujours un pilote émérite. Il est devenu l'ami d'Aeron et il n'a eu aucun mal à se faire accepter dans la famille.



Emkay

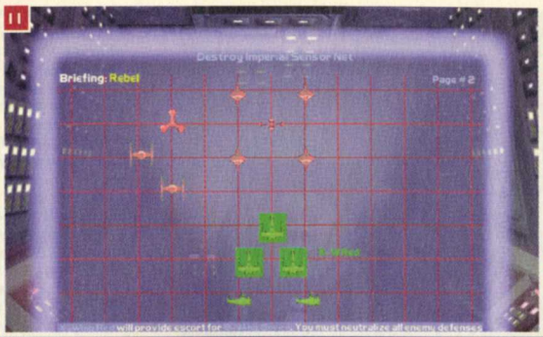
Le R2D2 de service pourrait-on dire. Ce robot, vous ne vous en séparez jamais. Que ce soit à la maison (c'est lui qui vous détaille les premiers briefings) ou dans un appareil. En effet, il vous répare les éléments endommagés. Vous avez les mêmes rapports avec lui que ceux qui existent entre luxe et R2D2.

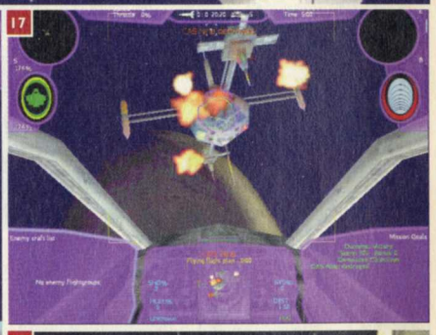
Dunari

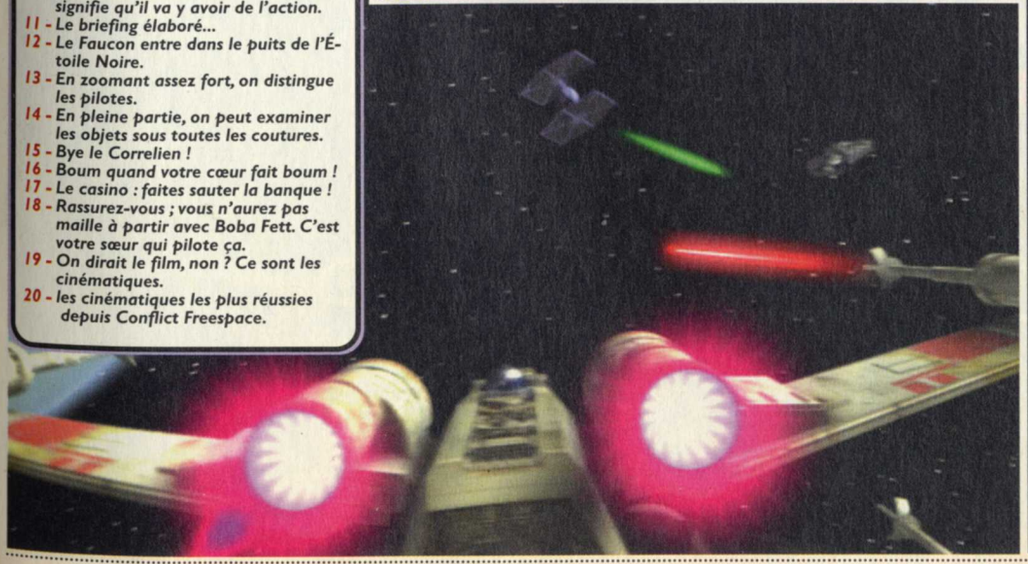
C'est un ami de votre père. Il est propriétaire d'un casino. Enfin, pas un casino comme on les imagine. Non, une station casino, façon Cité des Nuages. Ça, c'est le côté officiel de la chose. Officieusement, il échange des marchandises avec votre famille. Sa loyauté envers les Azzameen ne peut pas être mise en doute.

K'Armyn Viraxo

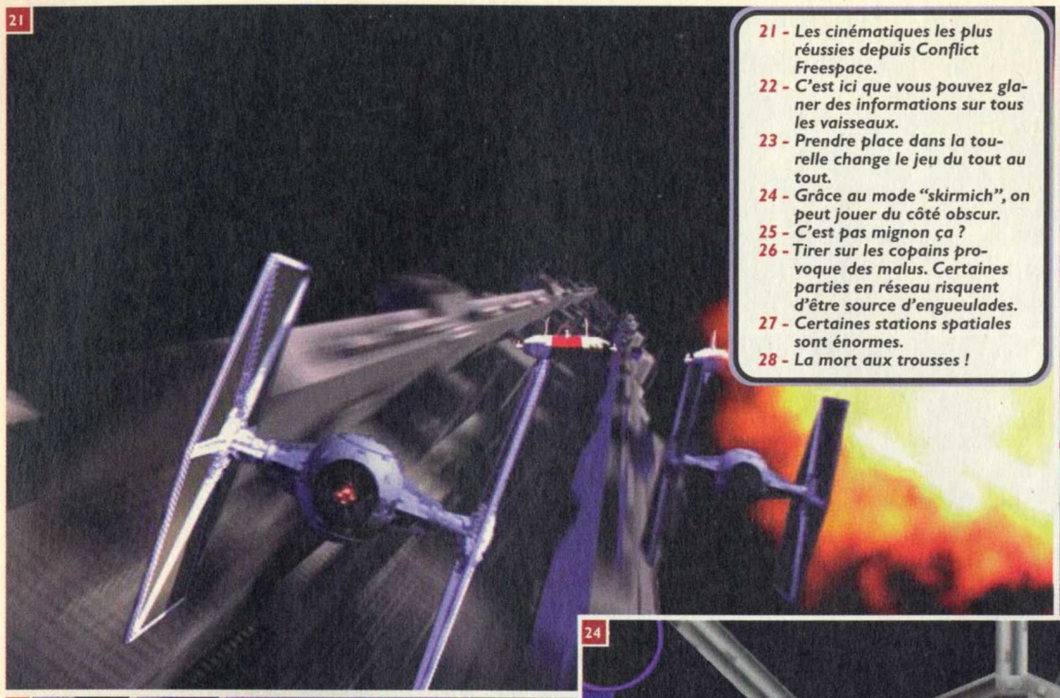
C'est l'ennemi de la famille ; il est jaloux du succès de votre famille et sera prêt à tout pour mettre des bâtons dans les roues. Il n'hésite pas à vous envoyer l'Empire puis à s'associer à lui pour avoir un petit peu de puissance.



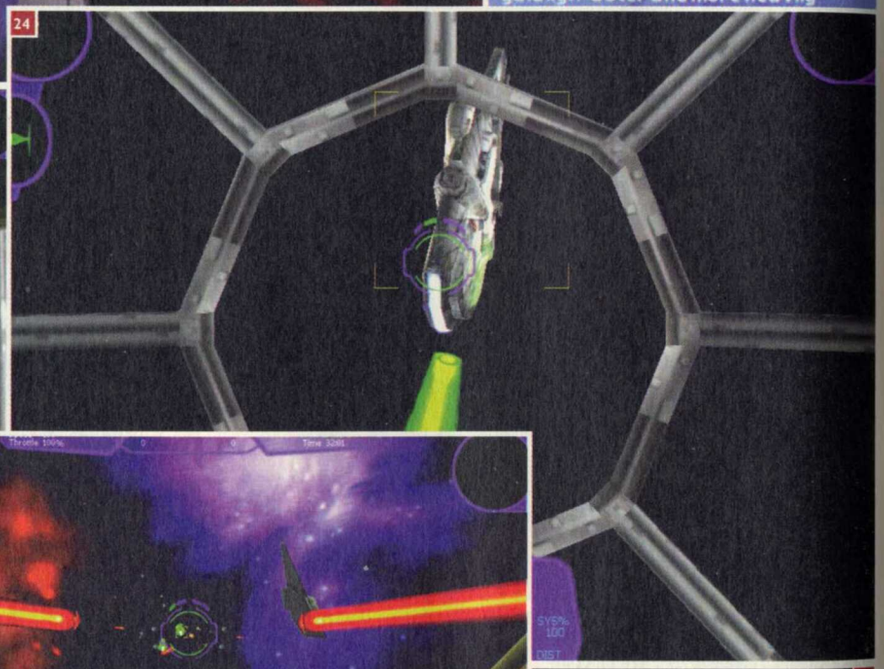


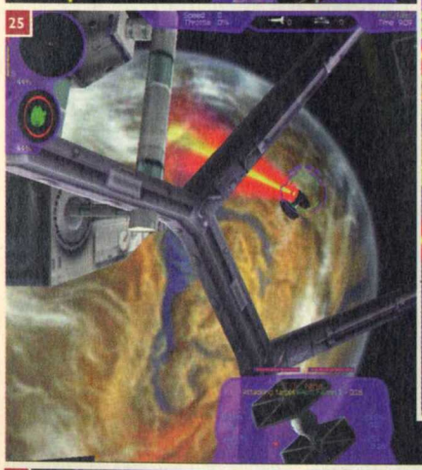


10 - *Quand beaucoup de vaisseaux partent en mission en même temps, cela signifie qu'il va y avoir de l'action.*
11 - *Le briefing élaboré...*
12 - *Le Faucon entre dans le puits de l'Étoile Noire.*
13 - *En zoomant assez fort, on distingue les pilotes.*
14 - *En pleine partie, on peut examiner les objets sous toutes les coutures.*
15 - *Bye le Correlien !*
16 - *Boum quand votre cœur fait boum !*
17 - *Le casino : faites sauter la banque !*
18 - *Rassurez-vous ; vous n'aurez pas maille à partir avec Boba Fett. C'est votre sœur qui pilote ça.*
19 - *On dirait le film, non ? Ce sont les cinématiques.*
20 - *les cinématiques les plus réussies depuis Conflict Freespace.*



21 - *Les cinématiques les plus réussies depuis Conflict Freespace.*
22 - *C'est ici que vous pouvez glaner des informations sur tous les vaisseaux.*
23 - *Prendre place dans la tourelle change le jeu du tout au tout.*
24 - *Grâce au mode "skirmich", on peut jouer du côté obscur.*
25 - *C'est pas mignon ça ?*
26 - *Tirer sur les copains provoque des malus. Certaines parties en réseau risquent d'être source d'engueulades.*
27 - *Certaines stations spatiales sont énormes.*
28 - *La mort aux trousses !*



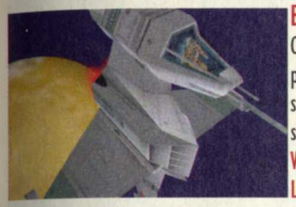


Les vaisseaux

Voici une petite galerie de vaisseaux. Petite ? Ben oui, vous pourrez en piloter au moins le triple et le jeu comporte au moins 150 types d'objets spatiaux différents, des simples mines jusqu'aux bases spatiales et autres containers et frégates...

X Wing

C'est sans doute le vaisseau spatial le plus connu au monde. Après la navette spatiale peut-être... Il est intéressant car utile dans beaucoup de missions différentes.
Vitesse : 100 • Bouclier : 50
Lasers : 4 lasers • Missiles : 8



B Wing

Ce vaisseau est un bombardier assez puissant qui remplace le Y Wing. Il lui est supérieur à tout niveau et son design est assez rigolo. Lorsqu'il se pose, il replie ses deux petites ailes et pivote à 90° pour se coucher.
Vitesse : 91 • Bouclier : 100
Lasers : 3 lasers et 3 canons à ions • Missiles : 16

A Wing

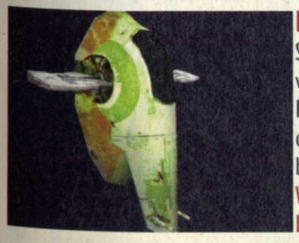
Pour rivaliser légèrement avec les chasseurs TIE, les rebelles ont choisi ce vaisseau. Il est tout de même moins maniable que les TIE mais grâce à lui, les rebelles peuvent se mesurer à l'Empire à peu près à armes égales car il est vraiment très rapide.
Vitesse : 120 • Bouclier : 50
Lasers : 2 lasers • Missiles : 12

Transport Corellien YT-1300

Sa forme vous dit quelque chose. Ben oui, le Faucon Millennium n'est qu'un YT-1300 amélioré. Il est utilisé pour transporter des marchandises, pas forcément de contrebande.
Vitesse : 110 • Bouclier : 120
Lasers : 8 • Missiles : 8

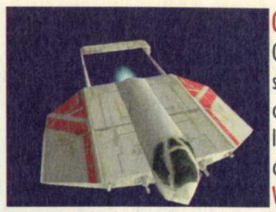
Alpha Class XG-1 Assault Gunboat

Ce genre de vaisseau remplit diverses missions pour l'Empire, pas seulement lors de combats. En général, dans X-Wing Alliance, il transporte des personnages qui s'enfuient ou qui tiennent à aller dans une station alors que votre objectif est justement de les en empêcher. Il bénéficie d'excellentes protections. Mais sa vitesse est très souvent sa faiblesse.
Vitesse : 90 • Bouclier : 100
Lasers : 2 lasers et 2 canons • Missiles : 16



Firespray Attack Ship

Si vous êtes fana de Star Wars, vous connaissez ce vaisseau. C'est le même modèle que celui de Boba Fett, le Slave I qui a transporté Yann Solo cryogénisé de la cité des Nuages jusqu'au palais de Jabba. Eh bien oui, vous pourrez le piloter !
Vitesse : 91 • Bouclier : 106
Lasers : 2 lasers • Missiles : 10



Cloakshape fighter

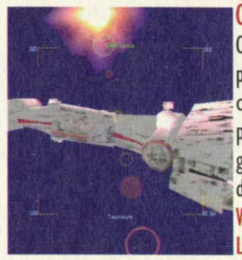
Ce vaisseau n'est pas très connu ; je me demande même s'il n'a pas été inventé pour ce jeu. Peut-être le retrouve-t-on dans certaines BD... C'est peut-être parce qu'il n'est utilisé que par des contrebandiers ou des chasseurs de primes, des gens que l'on voit assez rarement dans la trilogie.
Vitesse : 93• Bouclier : 96 • Lasers : 2 lasers• Missiles : 8

Missile Boat

Comme son nom l'indique, ce vaisseau est réservé aux bombardements. Il n'est utilisé que par l'Empire. La cargaison de missiles qu'il peut embarquer est tout bonnement ahurissante. On se demande pourquoi l'Empire ne l'utilise pas plus souvent que le Tie Bomber, car le Missile Boat le surpasse en tout point. Plus rapide, avec des boucliers, plus maniable avec une cargaison de missiles sans commune mesure. Bref, mieux vaut se trouver devant un Tie Bomber que devant ça.
Vitesse : 122 • Boudier : 120 • Lasers : 1 simple laser • Missiles : 80

Pinhook Fighter

Bon, ce truc, c'est pas un joyau. L'alliance ne s'en sert jamais car tous ses vaisseaux lui sont supérieurs. Moins maniable que le Z-95 (le prototype des X-Wing), avec des boucliers faiblards et juste un petit peu plus rapide que le Y-Wing. Mouais, bof, bof. D'autant plus que l'armement est plus que sommaire. Mais vous en croiserez sur votre route.
Vitesse : 96 • Bouclier : 25 • Lasers : 2 lasers • Missiles : 2



Corellian Corvette

Ce truc-là, vous le croiserez très souvent. Vous ne pourrez pas le piloter. C'est un vaisseau qui aura des fonctions très diverses. En cas d'attaque, il offrira sa protection ; en temps normal, il transportera des choses. Ce n'est pas un vaisseau gigantesque et malgré son blindage, il a tendance à exploser assez facilement mais dans une grande flotte, il est un allié précieux.
Vitesse : jamais en mouvement dans le jeu • Bouclier : 400
Lasers : 6 tourelles lasers • Missiles : non

Nebulon-B Class Frigate

Là, ça devient sérieux. Ça non plus, vous ne le piloterez jamais... Ça devient énorme ; enfin, dans l'univers de Star Wars, on dit que c'est Medium ! Il a la particularité d'être utilisé aussi bien par l'Empire que par les rebelles. La fonction de ce vaisseau est d'offrir une protection à certains convois. Malheureusement, si l'ennemi concentre son feu dessus, il y a de grandes chances qu'il y reste.
Vitesse : jamais en mouvement dans le jeu • Bouclier : 960
Lasers : beaucoup, beaucoup • Missiles : non

Authority IRD

Si je vous dis que IRD signifie Intercept Reconnaissance Defense, vous comprendrez que ce vaisseau convient à des missions très variées.
Vitesse : 102 • Bouclier : 35
Lasers : 2 lasers • Missiles : 8

Développeur - Distributeur : Lucas Arts / Ubi Soft

95%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Léo de Urlevan : C'est la claque. Je suis prêt à parier qu'il y aura un add-on plus axé sur le côté de l'Empire et j'attends ça avec impatience. Mais pour le moment, ce sont vraiment des dizaines d'heures de bonheur qui nous attendent.

Jeff : C'est la simulation qui enfonce tous ses concurrents six pieds sous terre. Pourquoi ? Tout simplement parce que c'est la stratégie qui prime. On doit souvent regarder la carte des événements pour comprendre ce qui se passe et agir en conséquence. On est bien loin des Wing Commander...

(+) LA POSSIBILITÉ D'AJUSTER LES PARAMÈTRES GRAPHIQUES JUSQU'AUX TRÈS HAUTES CONFIGURATIONS - ON EST DANS LE FILM - ON PILOTE DES VAISSEAUX CORELLIENS - UNE VRAIE HISTOIRE

(-) IA UN PEU FAIBLE. - MODE TCP/IP CONTRAIGNANT

GESTION
MINIMUM: PENTIUM 133
CONSEILLÉ: PENTIUM 200

ROLLER COASTER TYCOON

Mieux que Mickey Land ?

QUE TOUS CEUX QUI N'ONT PU PROFITER DES PARCS D'ATTRACTIONS DANS LEUR ENFANCE SE SENTENT SOULAGÉS, ILS VONT BIENTÔT POUVOIR ASSOUVIR TOUS LEURS FANTASMES. ROLLER COASTER EST LA NOUVELLE DÉCLINAISON TYCOON DE CHRIS SAWYER ENTIÈREMENT DÉDIÉE AUX PARCS D'ATTRACTIONS EN GÉNÉRAL ET AUX GRANDS HUIT EN PARTICULIER.

LA SOURIS OU LE GAULOIS ?

Le jeu vous propulse donc à la tête de parcs d'attractions essentiellement basés sur les montagnes russes et leurs déclinaisons. Vous débutez avec cinq parcs possibles. Les scénarii sont différents à chaque fois, avec un bout de terrain vierge, ou un parc déjà construit qu'il faut faire prospérer et entretenir. Un objectif est fixé en début de partie, qui vous réclame une affluence et une valeur de parc que vous devez atteindre dans un temps limité. La diversité des terrains et de leur topologie fait que chaque partie possède son originalité ; elles restent ainsi très variées. Avec au total vingt-et-une "missions" ou parcs, le jeu semble bénéficier d'une durée de vie exemplaire, d'autant plus que de nouveaux parcs devraient être dispos sur le site Hasbro ! En attendant, différentes natures de terrain sont aménagées de bien belle manière, des plages de sable, des grandes prairies toutes plates, d'autres vallonnées avec des arbres, des lacs. Pour atteindre l'objectif imposé, vous avez, en quelque sorte, carte blanche (mais pas full credit !). Il vous faudra donc savoir, dans un premier temps, attirer les visiteurs, puis dans un second, les satisfaire ! Il faudra construire de belles attractions, penser à la restauration, aux sanitaires, engager du personnel pour l'entretien du parc, savoir gérer son budget en recherche et publicité en accord avec les gains obtenus par chaque attraction.

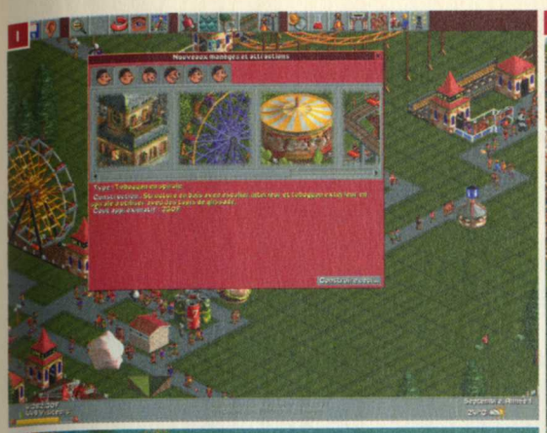
Ainsi, il faudra porter plusieurs casquettes : chef du personnel, architecte-urbaniste, décorateur, technicien, relations publiques. Il ne faut pas pour autant s'inquiéter, car la partie la plus importante reste tout de même la conception de manèges. Pour le reste, il suffit de donner des directives et le reste suit automatiquement.

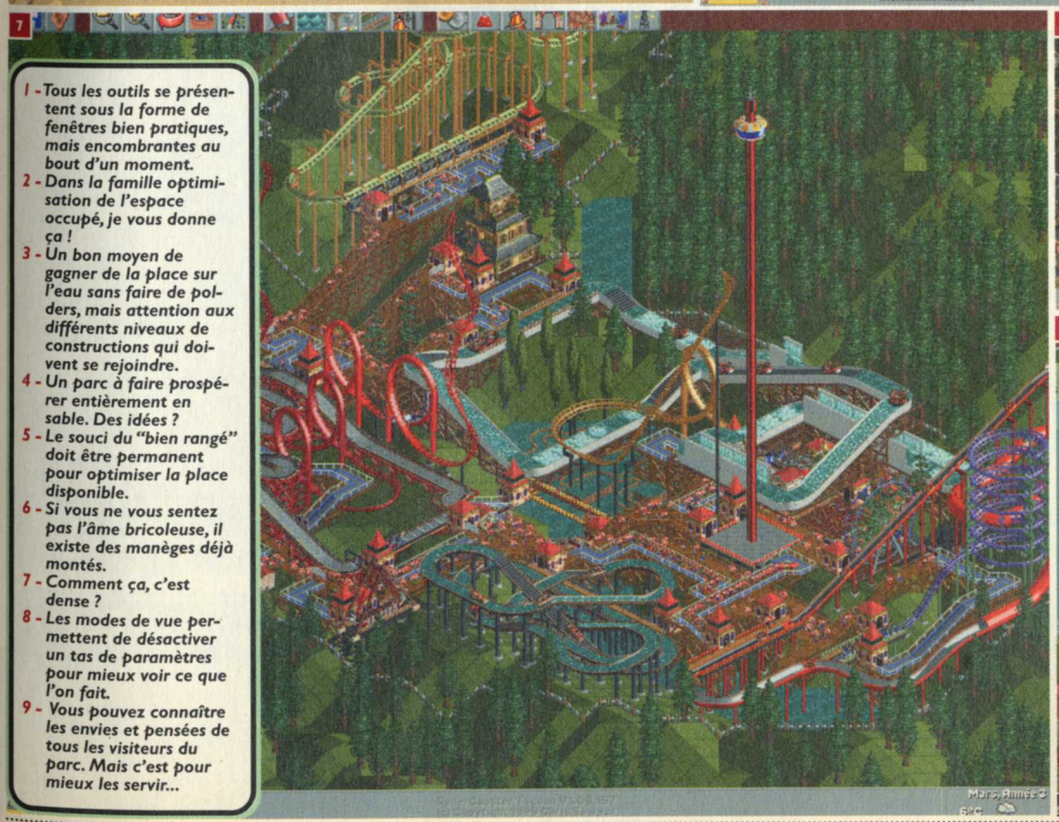
EN KIT OU PRÉMONTÉ ?

Le plus gros du travail consistera tout de même à créer de multiples attractions. Cela va du manège avec chevaux de bois au "super-méga-fout-la-gerbe", en passant par de multiples montagnes russes, et autres attractions connues. Il vous faudra aménager le terrain en conséquence, aplanir certaines surfaces, construire des ponts, tracer les allées et installer tous les aménagements inhérents au parc d'attractions. La conception et la réalisation des manèges de type "roller coaster" sont à votre charge. Vous pouvez ainsi assouvir vos délires les plus fous, à condition tout de même d'avoir un minimum de notions d'architecture. Non pas qu'il y ait un cahier des charges draconien (à en juger par certaines réalisations, les matériaux employés ne sont pas de ce monde…), mais il faut penser un minimum à ce que vous allez faire avant de vous lancer dans l'empilement de tronçons ! On en arrive parfois à se demander s'il ne s'agit pas de sculptures géantes, tant vous êtes libre de faire un tas de ferraille… Heureusement, des modèles "clef en main" sont disponibles et vous permettront de débuter facilement. Si en revanche vous décidez de construire vous-même votre manège, prenez soin de vérifier chaque détail avant de lancer la phase d'essai. Il faut ainsi paramétrer l'efficacité de la zone de freinage avant le quai, régler l'accélération des "boosters" que vous pouvez placer sur le circuit afin de relancer la machine, avant d'attaquer une côte par exemple. Dans les détails qui tuent, je vous donne le point photo souvenir sur le circuit, pour que les visiteurs rentrent chez eux avec un petit souvenir ! Et si à un moment vous désirez faire un passage souterrain, ne vous prenez pas la tête, il suffit de construire face à la colline à traverser, et le tunnel se fera tout seul. C'est cool non ?

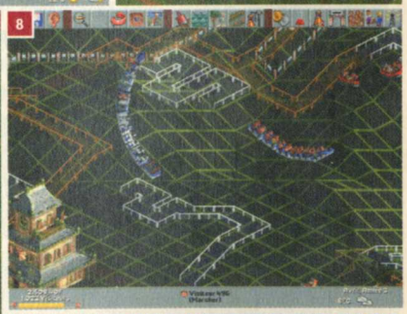
PLEASANT VILLE

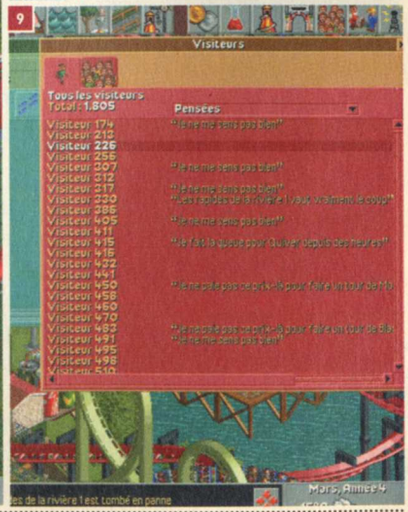
Pour que les visiteurs soient heureux et portent la bonne parole aux copains pour les attirer, il faut prendre soin d'eux. Il faudra installer tout le nécessaire à collations, toilettes, et autres accessoires. Pour être sûr de votre efficacité, vous avez à votre disposition un tas de statistiques vous apprenant les envies et états d'âme de chacun des visiteurs, avec toutes leurs impressions sur le parc. Vous pouvez ainsi faire évoluer votre politique de divertisse-





1 - Tous les outils se présentent sous la forme de fenêtres bien pratiques, mais encombrantes au bout d'un moment.
2 - Dans la famille optimisation de l'espace occupé, je vous donne ça !
3 - Un bon moyen de gagner de la place sur l'eau sans faire de polders, mais attention aux différents niveaux de constructions qui doivent se rejoindre.
4 - Un parc à faire prospérer entièrement en sable. Des idées ?
5 - Le souci du "bien rangé" doit être permanent pour optimiser la place disponible.
6 - Si vous ne vous sentez pas l'âme bricoleuse, il existe des manèges déjà montés.
7 - Comment ça, c'est dense ?
8 - Les modes de vue permettent de désactiver un tas de paramètres pour mieux voir ce que l'on fait.
9 - Vous pouvez connaître les envies et pensées de tous les visiteurs du parc. Mais c'est pour mieux les servir...





ment en fonction de ces "sondages", développer tel ou tel autre genre de manège et surtout, au final, faire un maximum d'entrées et de bénéfices ! À titre d'exemple, si vous observez le tableau comportemental des visiteurs, vous vous apercevrez que lorsqu'un tour de manège se termine, il y a soudain un afflux massif de gens malades. Qui dit malades, dit vomi, donc nettoyage des allées. Vite, une serpillière ! Dans le même esprit, si au bout d'un moment vous avez de nombreux visiteurs qui se perdent, c'est que vous manquez de points d'informations. Il faut donc prendre le plus grand soin de vos petits visiteurs, ce sont eux votre seule source de revenus… Les impressions des visiteurs ne sont absoluement pas à négliger, mais il ne faut pas non plus viser le 100 %. Différentes constructions sont ainsi dédiées au confort des visiteurs : les cabanes à frites, à hamburger, à boissons, à barbes à papa, les points d'informations. Tout ceci doit être placé un peu partout dans le parc afin de satisfaire tout le monde.

La boîte à outils

Tous les outils du jeu se présentent sous la forme de fenêtres fort pratiques qui apparaissent en priorité dans les coins de l'écran, mais qui bouchent très rapidement la vue. Tant que je suis dans les quelques points négatifs (trois fois rien), il aurait été judicieux de ne valider une dépense que lorsque l'on relâche le bouton de la souris. Je pense essentiellement au modelage du terrain : à chaque mouvement de terrain induit par le mouvement de la souris, une somme d'argent est débitée… Oui, mais quand on se rate un peu, que l'on tâtonne, ou que l'on est parkinsonien, ça revient vite cher ! Impossible également d'annuler une construction. Si on s'est râté de quelques cases, il faut démolir. Alors certes vous récupérez une grosse partie de la somme investie, mais bon, ça aurait été sympa. Ces quelques défauts ne doivent pas vous arrêter, ce ne sont que quelques points de détails qui peuvent énerver au début, mais que l'on oublie vite. Les outils mis à votre disposition sont vraiment très variés, avec des possibilités d'aménagement quasi infinies, il vous sera possible de faire exactement ce que vous désirez. Vous êtes le Dieu Tycoon après tout ! Vous pouvez ainsi disposer quantité d'arbres et de buissons de différentes variétés et formes, de jolies petites fontaines, des bancs, poubelles, réverbères, ou encore des haies et barrières afin de limiter certains accès. Il ne sera pourtant pas toujours évident de voir ce que vous construisez, car avec les quatre angles de vues différents (la caméra tourne de quatre fois 90°), vous ne pourrez pas tout voir, il faudra alors deviner ou faire différents essais. Tous les menus sont accessibles par des raccourcis claviers, personnalisables ; pas innovant, mais fort pratique. On se rapproche de l'interface d'un logiciel quelconque à quelques détails près. On a un peu l'impression d'être sous Windows, les bugs en moins.

C'est magique, féérique

De là où vous êtes, vous avez véritablement l'impression d'observer un monde miniature. Bon, c'est un peu le but, mais il n'était pas évident que cela soit bien fait… Eh bien, ça l'est ! Tous les graphismes sont extrêmement sympathiques et mignons tout plein. L'animation des attractions est vraiment réaliste avec de petits reflets et des mouvements très naturels. Le temps est également implémenté, avec un bulletin météo continu dans le bas de l'écran ; vous aurez ainsi le plaisir de voir les parapluies s'ouvrir dès l'apparition des premières gouttes. La vie qui se dégage de l'écran est très bien rendue et bénéficie d'une ambiance sonore exemplaire. En fonction de votre position sur la carte vous entendez ce que vous voyez, et en stéréo ! Les cris des gens dans les chenilles, le bruit des manèges, de la foule, de la chasse d'eau des toilettes, tout. Je regrette juste que le zoom ne soit pas assez puissant dans les hautes résolutions (j'ai un gros écran, mais de mauvais yeux), mais je joue quand même. L'animation devient également limite lorsqu'il y a beaucoup de monde à l'écran et que vous jouez en haute résolution (1024 x 768).

Réticent au début, j'ai maintenant du mal à m'arrêter de jouer. Même si quelques détails me gênent, je continue à construire des manèges et encore et encore. Même lorsque l'objectif est atteint, je continue. Au fur et à mesure de la progression dans le jeu, vous apprendrez à construire des trucs de plus en plus alambiqués. Tout le monde n'est sans doute pas réceptif à ce genre de jeu, mais si vous l'êtes un tout petit peu, vous allez adorer. En plus, un mode Fenêtre permet de jouer avec Word ouvert derrière… pas bête ! ***« François***

10

11

12

10 - Si au contraire vous avez envie de vous faire plaisir, ceci est possible… mais vous aurez peu de clients !

11 - Vous pouvez voir le train passer dans le tunnel, en activant la vue souterraine.

12 - Le casse-tête : comment construire un parc d'attractions dans un jardin sans abîmer les fleurs ? Sais pas.

Développeur - Distributeur : Microprose / Hasbro Interactive

84%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

« François : J'aime beaucoup ce jeu, c'est plus un côté affectif qu'un avis tranché et rationnel. Malgré un a priori négatif, je suis resté accroché beaucoup plus longtemps que prévu. Comme quoi, il y a des signes qui ne trompent pas.

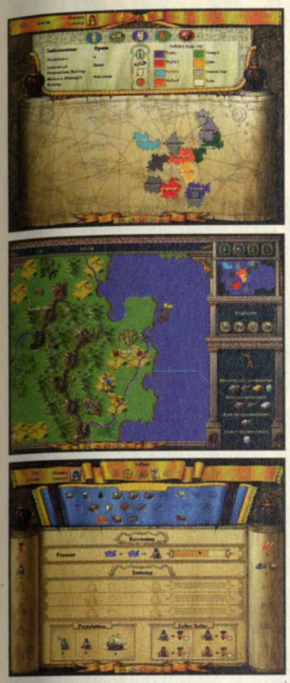
Yann : Mignon, c'est ce qui qualifierait le mieux ce jeu. De là à y passer des heures, je ne suis pas bien sûr. Mais pour les fans, il y a de quoi adorer. ***»***

+ LA QUANTITÉ DE PETITS DÉTAILS, LES GRAPHISMES ET LE SON, L'INTERFACE, LE FUN ET LE PLAISIR DE JEU

- TROIS FOIS RIEN : DÉTAILS D'INTERFACE, ANIMATION PAS TOUJOURS AU TOP.

GESTION
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM 233

IMPERIALISM 2



Un bon jeu de gestion, ça doit être, selon moi, à la fois simple dans ses mécanismes, et riche dans ses options. Imperialism 2, c'est exactement l'inverse : il reprend presque entièrement le système de jeu indigeste de la première version en le simplifiant à peine. L'objectif est pourtant simple et déjà vu : le développement d'un pays et la colonisation du Nouveau Monde. Mais les moyens pour y arriver, je vous en laisse juger par cet exemple directement tiré du jeu : le Bâtisseur exploite une ressource de terrain, les Moutons par exemple, or, il faut deux Moutons pour faire du Textile et deux Textiles pour faire un Travailleur. Sachant que le Travailleur mange aussi un mouton pour survivre et que l'on peut transformer quatre Travailleurs en un Apprenti si l'on dispose de suffisamment de Papier. Répondez alors aux questions suivantes : 1) Combien de temps faudra-t-il pour que tous les moutons soient bouffés ? 2) Combien de lecteurs ont compris ce problème ? 3) Ce problème a-t-il une solution ? 4) Imperiaslim 2 est-il un jeu ?

«Jeff

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : SSI/TLC-EDUSOFT

20% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

SPORT
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM 233

PRO 178 WORLD TOUR GOLF

Mois exceptionnel qu'avril, puisque vous avez droit à deux jeux de golf ! Et moi aussi, du coup… Un marché aussi petit et autant de jeux du même type, l'a pô compris… Moi qui pensais être peinard, c'est raté…

Bon, à part ça, Pro 18 semble avoir été conçu pour passer à la télé, avec les mêmes commentaires bidons et exaspérants. Au bout de cinq minutes, vous avez une impression de déjà entendu, comme dans les jeux de foot, sauf que là, il faut sortir son lexique de «Mr Golf» pour comprendre tout ce qui se passe. L'aspect télévisuel n'est pas spectaculaire et on retrouve tout de même l'effet soporifique des mauvais jours, avec une lenteur d'action relativement pénible. L'absence de vue panoramique ou de caméras dynamiques durant le jeu fait que l'on s'ennuie assez rapidement. Ceci étant, il faut reconnaître que tout est très beau et que les décors sont somptueux. Les golfeurs sont représentés par des incrustations vidéo assez réussies, avec des grands noms du milieu. Les modes de swing sont variés, avec un swing classique en trois clics, un swing naturel à la souris, relativement simple et efficace, et pour finir le Swingomètre pro, à quatre clics. Pas vraiment révolutionnaire, dans le sens où il n'y a pas réellement quatre clics : un pour dire «attention, on y va», un pour la puissance, un autre maintenu pour la direction, et on relâche pour l'effet. Chez moi, ça fait plutôt deux clics et demi… Et encore. Mais à l'usage je trouve ça un peu fatigant à utiliser. Pour finir, juste une mention spéciale pour les menus animés, vraiment sympas et la musique très apaisante. Les pros apprécieront peut-être, mais pour le côté ludique, c'est assez moyen.

«François

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : INTELLIGENT GAMES/PSYGNOSIS

69% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

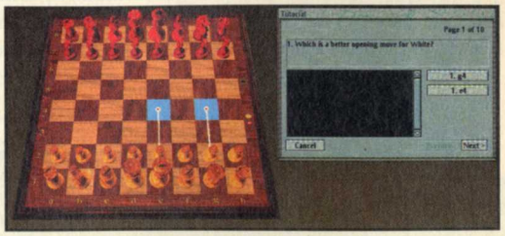
CHESSMASTER 6000

DIVERS
MINIMUM: PENTIUM 90
CONSEILLÉ: PENTIUM 233
2 JOUEURS

Les jeux d'échecs sont assez rares sur PC (pas comme les jeux de golf !) pour que le nouveau Chessmaster soit accueilli chaleureusement (pas comme les jeux de golf !). Étrangement cette discipline, pourtant adaptée à nos machines, se faisait rare ces derniers temps. Le problème avec les jeux d'échecs, c'est qu'il faut bien trouver quelque chose qui fasse ressortir le produit du lot. Forcément un jeu d'échecs reste un jeu d'échecs, mais d'une, Chessamaster est le plus connu, et de deux, on peut dire que le produit est rudement bien emballé. Voilà donc ce vide «ludique» rempli avec Chessmaster 6000, toujours aussi riche graphiquement avec vingt échiquiers et pièces pouvant satisfaire tout le monde (manque la famille Simpson et autres persos, mais les droits, ça se monnaye..). Ce jeu s'adresse autant aux gros durs qu'aux débutants. Avec un tutorial extrêmement bien fait, tout le monde trouvera des informations intéressantes et apprendra quantité de tactiques et grands coups de maître. Les leçons sont là pour faire évoluer votre niveau de jeu et votre connaissance des coups, avec des petits exercices forts bien commentés et avec toujours un maximum d'explication tactique. Il ne suffit pas de savoir déplacer les pièces pour dire «je sais jouer au échecs»… Les leçons sont vraiment bien faites et classées par thème : général, 1er coup des blancs, 1er coup des noirs, et on continue comme ça avec vraiment de nombreuses leçons et infos. Et pour le même prix, vous aurez droit à une base de données de 300. 000 parties (on ne sait pas bien qui saura en tirer avantage, mais bon, c'est bien qu'elle y soit). On pourra reprocher une interface pas toujours très esthétique, mais qui a le mérite d'être claire. Mais le plus sympa reste les voix qui non sweulement commentent en direct les mouvements des pièces, mais vous donnent quelques indications tactiques ou relèvent vos erreurs.

Chessmaster est donc un excellent jeu, très soigné, rempli de «plus produits» que tout le monde pourra apprécier, les grands joueurs (bon y'en n'avait pas dans le coin, j'me suis donc débrouillé tout seul) ou les petits gars comme moi.

«François



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : INTELLIGENT GAMES/PSYGNOSIS

91% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

ARCADE | MINIMUM : PENTIUM 200 | CONSEILLÉ : PENTIUM II 266 | OUI | 8 JOUEURS | 8 JOUEURS | 3D

TANK BLASTER

DCD dans mon CDC

1 - Houla, le lance-flammes en pleine poire, ça fait mal !
2 - La vidéo d'intro est tellement chargée en filtres qu'elle ressemble à une démo d'After Effects.

TANK Blaster n'est pas à proprement parler un jeu d'hélicoptères. Le nom est trompeur, c'est pourquoi je préfère vous prévenir... Zipper Interactive, c'est la boîte qui a récemment commis Top Gun, une daube infâme. J'étais donc presque sûr de ne pas avoir à faire d'heures sup' pour évaluer le titre. Et en fait, ce n'est pas trop mal foutu, mieux que Top Gun, ce qui n'était vraiment pas très difficile.

Il s'agit donc d'un jeu d'arcade qui vous place aux commandes d'un tank futuriste. Je vous passe le background. Il s'agit de l'habituel futur apocalyptique avec l'équivalent de Skynet dans Terminator, en l'occurrence Méga Corp, une corporation qui domine le monde ; et tout le monde est connecté au même réseau d'information et bla-bla-bla, les citoyens opprimés sont voués à disparaître, après avoir été clonés entre-temps pour devenir des ouvriers parfaits. Mais c'est sans compter sur la résistance : vous. C'est là que vous allez intervenir à bord de votre super CDC, Char de Combat de la mort. Vous allez botter les fesses à tout ce qui bouge, vole, court ou crie et obéit à Méga Corp.

L'action se déroule en grande partie en extérieur, sur une île, dans des canyons, sous l'eau, ainsi que dans des complexes souterrains. La réalisation est dans l'ensemble visuellement très agréable, les explosions et les tirs provenant de différentes armes sont très réussis, avec de grands renforts d'effets de fumée et de transparence. Vous ne piloterez qu'un seul tank mais disposerez d'un panel de dix-sept armes que vous découvrirez au long de vos missions directement sur le terrain, dans des endroits toujours un peu cachés. Quant aux munitions et autres bonus, soit ils sont planqués dans des caisses, soit ils apparaissent lorsque vous détruisez un ennemi ; pas de prise de tête, ça va tout seul, c'est de l'arcade.

UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE PAUVRE

Il vous faudra aussi trouver de quoi donner de nouvelles aptitudes à votre engin, certaines missions se déroulant sur et sous l'eau, et utiliser des modules qui rendront votre tank amphibie ou sous-marin. Le pilotage est très intuitif, on déplace la tourelle à l'aide de la souris et les chenilles avec le pavé fléché. Comme dans tous les jeux de tanks, ça demande un peu d'habitude, mais rien d'anormal. Pas besoin d'être un poulpe, pour le reste des touches c'est le strict minimum, une carte en transparence, une touche pour changer d'arme et roule ma poule. Une fenêtre de visée en mode Zoom en bas de l'écran vous permet de savoir très précisément où vous tirez et vous informe sur l'état des véhicules ou constructions que vous voulez détruire. Et pour détruire, vous allez détruire ! Des tourelles laser ou lance-missiles vous accueillent un peu partout. Mais si la difficulté est relativement bien dosée et les quatorze types d'ennemis plutôt coriaces, ces derniers sont particulièrement stupides. L'intelligence artificielle est réduite au "je-vois-je-tue" et après je fais n'importe quoi. Les ennemis ne réagissent que lorsque vous entrez dans leur zone de détection, on se fait parfois allumer à une distance telle qu'on a du mal à réaliser d'où ça vient. Mais l'action est omniprésente et l'on n'a pas trop le temps de se poser de questions sur le comportement des ennemis. Ça canarde grave presque partout et c'est uniquement grâce aux recharges de bouclier et d'armes qu'on s'en sort.

UNE DURÉE DE VIE HONORABLE

Le tank est très marrant à conduire ; le moteur de jeu étant particulièrement fluide sur une bonne bécane, les mouvements sont rapides et précis. Au niveau durée de vie, les six campagnes, avec quatre ou cinq missions par campagne, vous assurent bien plus que le minimum syndical, mais pourquoi ne pas en avoir profité pour implanter davantage de véhicules que le tank à améliorer, comme les autres jeux d'arcade de ce genre (Ncoming ou Extreme Assault) qui vous en proposent au moins deux ou trois. Cela dit, je me suis relativement bien marré avec ce titre qui comporte certes quelques défauts mais laisse quand même de bonnes impressions. ***Luis***

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ZIPPER INTERRACTIVE / ELECTRONIC ARTS

75%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Luis : Un ensemble de petits trucs fait que Tank Blaster ne sera sûrement pas le jeu de l'année, mais si vous aimez le genre, la jouabilité et le côté défoulatoire vous les feront oublier.

Yann: C'est très bourrin et l'intelligence artificielle est pauvre, mais la réalisation et l'articulation des missions compensent cet aspect.

+ LE CÔTÉ "SHOOT SHOOT, DON'T TALK", PRIORITÉ À L'ACTION. SI VOUS AIMEZ L'ARCADE, VOUS EN AUREZ POUR LONGTEMPS AVANT DE LE FINIR.

- C'EST UN PEU RÉPÉTITIF ET L'ASPECT STRATÉGIQUE EST RÉDUIT AU STRICT MINIMUM, ON N'A PAS LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR, MAIS CE N'EST PAS NÉCESSAIRE POUR RÉUSSIR.

ARCADE | MINIMUM: PENTIUM 200 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 233 | 16 JOUEURS | 16 JOUEURS | direct3D

Tout et rien...

REDLINE

Il y a un bout de temps que l'on vous parle de Redline, mélange de Doom-like et d'Interstate 76. Avec ses missions à accomplir au volant de différents bolides ou à pied, armé de mitrailleuses et lance-missiles, Redline nous invite à ramener la paix et la justice dans un monde futuriste ultra-violent. Sera-t-on assez poli ou déclinerons-nous cette proposition ?

1 - Un petit goût de Carmageddon !
2 - Un briefing, sans grand intérêt.

REDLINE est un jeu d'arcade à mi-chemin entre un Doom-like et Interstate 76 ou Carmageddon. Le cocktail obtenu à partir de cette recette est donc ultraviolent, ce qui est logique, mais surtout peu digeste, ce qui est regrettable. Dans Redline, on incarne un type qui se balade avec un fusil énorme à travers une ville dévastée par la guerre des gangs. Nous sommes en 2066 et un terrible virus se propage dans la cité, métamorphosant les membres de certains gangs en zombies assoiffés de sang. Si votre but est, dans un premier temps, de survivre, votre vision à long terme est de devenir chef de votre gang. Bien sûr, pour cela, il faudra faire vos preuves tout au long des douze niveaux de ce jeu, en utilisant la dizaine de véhicules et la cinquantaine d'armes disponibles.

Un jeu qui éclabousse

Les missions commencent par un briefing où des personnages portant un gros fusil et animés comme des morceaux de bois vous exposent le problème du jour : détruire une centrale énergétique, faire exploser un puits, voler une arme, détruire un prototype ennemi... Ensuite, on arrive sur les lieux à bord d'un véhicule et l'action commence. On se croit alors dans un mauvais remake d'Interstate 76 : voix off sans l'humour, maniabilité étrange de la voiture qui se traîne en marche arrière, réussissant à déraper au frein à main alors qu'elle ne touche pas le sol... Mais il y a pire : pour viser à l'aide de la souris, il faut appuyer sur une touche, ce qui rend impossible la conduite ! Du coup, on tire comme un bourrin devant soi, sur les côtés et derrière, comme dans I76, mais en nettement moins bien. Parfois, cependant, il faudra quitter son véhicule pour ouvrir une porte ou l'abandonner à l'extérieur. On a alors droit à un Doom-like assez médiocre.

Je ne sais pas à quoi ça tient, car l'animation n'est pas complètement déplorable, loin de là, et les armes assez nombreuses. En fait, les niveaux sont nuls : créés pour que l'on roule à fond en voiture, ils rendent la marche à pied insupportable tant ils sont vides, et lorsqu'ils sont plus étoffés, la conduite devient exaspérante.

Des défauts, des défauts...

Le pire, dans Redline, c'est son aspect jeu d'arcade. Chaque mission est un niveau distinct des autres, et l'on débute à chaque fois sans arme. Il faut donc tout reprendre depuis le début, et c'est assez énervant. De plus, lorsqu'on lance une nouvelle partie, on voit un menu présentant les douze missions, grisées pour la plupart. Instinctivement, on a donc l'impression que le jeu va être court. Bref, sans être mauvais, Redline laisse une forte impression de "peut mieux faire" détestable. D'autant qu'on a déjà vu bien mieux avant, et même certains jeux en preview semblent meilleurs que ce tests (Requiem par exemple). À vouloir tout faire, le projet d'Accolade ne donne pas grand-chose. Redline n'est donc qu'un jeu sympa, qui ne peut même pas prétendre au rang de deuxième choix tant le choix offert par la concurrence est vaste. Reste que ceux qui veulent varier les plaisirs et sont un peu lassés de Doom-like purs et durs pourront y jeter un œil...

Yann

Développeur - Distributeur : Beyond Games / Accolade

70%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Yann : J'adore Half-Life et Interstate 76. Je trouve Shogo sympa sans plus et Carmageddon franchement moyen. Redline reprend malheureusement les recettes des seconds et pas des premiers. La prise en main est mauvaise en certains points, et les missions sans intérêt...

François : Redline part d'une bonne idée : nous proposer un Doom-like un peu plus stratégique. Malheureusement, ce "point fort" hypothétique n'existe pas vraiment vu la linéarité des missions, et la réalisation n'est pas à la hauteur des concurrents.

+ Mélange des genres, véhicules variés.

- Graphismes moyens, lieux immenses et vides, animation perfectible, prise en main discutable, chargements longs.

ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ DES JEUX EN CADEAU

3 MAGAZINES EN 1

+ L'ACTUALITÉ DES JEUX (TESTS, PREVIEWS, DOSSIERS...)
+ DES SOLUTIONS ET DES ATUCES
+ 1 MAGAZINE INTERACTIF EN VIDÉO SUR CD-ROM

INCROYABLE !

1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES (SOIT 11 NUMÉROS)

299F AU LIEU DE ~~429F~~ (130F D'ÉCONOMIE)

EN CADEAU, 2 JEUX*

OFFRE DÉCOUVERTE

99F RECEVEZ LES 3 PROCHAINS NUMÉROS DE PC SOLUCES

EN CADEAU, 1 JEU*

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU PARMI LES 5 JEUX*

ARCADE

DOOM-LIKE (ACTION)

STRATÉGIE

DOOM-LIKE (ACTION)

AVENTURE

* Dans la limite des stocks disponibles

Nouveau : choisissez le prélèvement automatique (page 93)

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N[OS] 4 À 24, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 8, 9, 13 ÉTANT ÉPUISÉS). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE» OU SUR INTERNET : HTTP://WWW.PCSOLUCES.COM

THE LAST RESORT	10	DRAGON LORE	BO1	L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1	SPACE QUEST VI	BO1
AFTERLIFE	7	DRAGON LORE 2	10, BO2	LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL	BO2	SPEED BUSTER (GUIDE)	23
AGE OF EMPIRES	14, BO2	DUKE NUKEM 3D	7	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7, BO2	SPYCRAFT	BO1
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21	DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE)	7	LES GUIGNOLS DE L'INFO	BO2	STARCRAFT (GUIDE)	16
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12	DUNE 2	4	LES VISITEURS	16, BO3	STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
ALONE IN THE DARK	BO1	DUNE 2000	20, BO4	LIGHT HOUSE	BO3	STARCRAFT (2E PARTIE)	18
ALONE IN THE DARK 2	BO1	DUNGEON KEEPER	12, BO3	LITTLE BIG ADVENTURE	5	THE 11TH HOUR	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1	ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3	LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1),	12	THE 7TH GUEST	4
ATLANTIS	11, BO2	EVIDENCE	BO1	(PARTIES 1 ET 2)	BO2	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14, BO2
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23	F1 GRAND PRIX 2	BO2	LOOM	BO1	THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24	F1 RACING SIMULATION	15, BO3	LOST EDEN	BO1, BO2	THE DIG	BO1
BAD MOJO	4	FABLE	10	LOST IN TIME 1	BO1	THE LAST EXPRESS	11
BATTLEZONE	17	FADE TO BLACK	BO1	LOST IN TIME 2	BO1	THE NEED FOR SPEED 2	11
BLACK DAHLIA	17	FALLOUT	16, BO3	MAGIC THE GATHERING	10	THE PANDORA DIRECTIVE	12,BO2
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14	FEEBLES FIBLES	17	MDK	11	THE SECRET OF MONKEY ISLAND	2,BO1
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15	FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15	MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18	THE SETTLERS 2	7
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16	FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19	MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19	THE SETTLERS III (GUIDE)	23
BLADE RUNNER	BO3	FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20	MIGHT & MAGIC 6	BO3	THEME HOSPITAL	11
BRAINDEAD 13	BO1	FINAL FANTASY 7	BO3	MONKEY ISLAND	BO3	TIME WARRIORS	11
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	16	FLIGHT UNLIMITED	16	MONKEY ISLAND 2	BO3	TITANIC	12, BO4
CAESAR II	21, BO1	FRANKENSTEIN	BO1	MOTO RACER	15	TOMB RAIDER NIVEAUX VERS. LONGUE	16
CAESAR III	BO4	FULL THROTTLE	5, BO2	MYST	BO1	TOMB RAIDER	BO2
CARMAGEDDON	12, BO3	GABRIEL KNIGHT2	BO1	NEED FOR SPEED 3	20, BO4	TOMB RAIDER II	14, BO2
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23	GOBLIINS 2	BO1	NORMALITY	5	TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24	GOBLIINS 3	BO1	OUTLAWS	11	TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
CHINE	20, BO4	GOLDEN GATE KILLER	BO1	PHANTASMAGORIA	BO1	TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
CIVILIZATION 2	5	GRIM FANDANGO	21, BO4	PHANTASMAGORIA 2	BO3	TOMB RAIDER III	BO4
COMANCHE 3	12	HALF LIFE	22, BO4	POD	10	TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17	HALF LIFE /WORLDCRAFT	24	POLICE QUEST SWAT	7	UNDER A KILLING MOON	5, BO2
COMMANDOS (2E PARTIE)	18	HARVESTER	BO1	POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21	UNREAL (GUIDE)	17
COMMANDOS	BO3	HEART OF DARKNESS	18, BO3	POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22	UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
COMMAND & CONQ. : OPÉ. SURVIE	4	HERETIC II	24	QUAKE	7	UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
CONGO	4, BO1	HEROES OF MIGHT & M. 2	12, BO2	QUAKE 2	15	UNREAL	BO3
CONSTRUCTOR	15	HEXEN 2	19	RAMA	BO4	URBAN ASSAULT	19
COUPE DU MONDE 98	18, BO3	INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1	RAYMAN (2E PARTIE)	4	VERSAILLES	BO2
CRÉATURES	BO1	INTERSTATE 76	12	RED BARON 2	16	VIRTUA FIGHTER	7
CRÉATURES II	21, BO4	ISHAR 3	BO1	REDLINE RACER	17	WARWIND	BO1
CROISADES	16	JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4	REDNECK RAMPAGE	11	WING COMMANDER IV	BO2
CRUSADER : NO REM. (1ÈRE PARTIE)	4	JOURNEYMAN PROJECT 3	16	RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4	WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
CRUSADER : NO REM. (2E PARTIE)	5	KING'S QUEST	5	RIVEN	BO2	WORMS	4
CURSE OF ENCHANTIA	5	KING'S QUEST 7	BO1	ROBINSON'S REQUIEM	16	X-COM APOCALYPSE	12
CYBERIA 2	7	LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10	SANITARIUM	23	X-FILES THE GAME	20, BO3
CYCLONE	12	LANDS OF LORE	BO4	SAM & MAX	BO1	X-WING VS TIE FIGHTER	11
D	4, BO1	LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14	SECRET MISSION	5	Z	7
DAGGERFALL	10	LEGEND OF KYRANDIA 2	4	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4	ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
DAR EYE	BO2	LEGEND OF KYRANDIA 3	4	SHERLOCK HOLMES	10	ZORK NEMESIS	7, BO2
DEUS	16	LEISURE SUIT LARRY 1	5	SHIVERS	BO1	ZORK GRAND INQUISITOR	20
DIABLO	10	LEISURE SUIT LARRY 5	7	SIM CITY 2000	BO4		
DISCWORLD	5	LEISURE SUIT LARRY 7	BO2	SPACE QUEST	5		

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Nouveau ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel, et réglez par carte bancaire. Sur Internet : http://www.pcsoluces.com

Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* *3615 et 3668 : 2,23 F/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **DEUX JEUX**:
❑THUNDERHAWK 2 ❑TEKWAR ❑CONQUEST EARTH ❑SHADOW WARRIOR ❑UNDER A KILLING MOON
* Offre valable jusqu'au 30/04/99 dans la limite des stocks disponibles.

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 3 MOIS (3 NUMÉROS), **AU PRIX DE 99 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **UN JEU** :
❑THUNDERHAWK 2 ❑TEKWAR ❑CONQUEST EARTH ❑SHADOW WARRIOR ❑UNDER A KILLING MOON

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N°❑4 ❑5 ❑7 ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑16 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 1**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 3**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 4**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 2**» AVEC SON JEU COMPLET BUD TUCKER POUR PC CD-ROM **AU PRIX DE 59 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ÂGE :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; abonnement 3 mois, 30 F supplémentaires (129 F), abonnement 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

STRATÉGIE TEMPS RÉEL | MINIMUM: PENTIUM 166 | CONSEILLÉ: PENTIUM 200 MMX | NON | 8 JOUEURS | 8 JOUEURS | 3D

WARZONE 2100

C'est la zone ton jeu...

NOUS sommes au XIXe siècle en Amérique du Nord et devons retrouver la technologie d'avant un Grand Chaos (encore appelé Bordel Intégral, Zone Grave, Bronx Monstrueux, Aftermat...). Le principe du jeu est simple : retrouver des artefacts permettant de redécouvrir les inventions d'avant le chaos pour construire des armes puissantes et refaire la guerre dignement, avec lance-missiles et lance-flammes, on n'est pas des sauvages non plus... En effet, avec le cataclysme, des tremblements de terre ont séparé le territoire en petites bandes de terrain isolées où des groupes formés des rares survivants s'affrontent, pour être encore moins nombreux.

Recherche, développement et rentre-dedans

Bref, on affronte des ennemis innombrables pour leur chiper leurs technologies et alimenter ainsi nos centres de recherche. Ces derniers permettront, au fur et à mesure des missions, d'obtenir de nouvelles armes, de nouveaux bâtiments et de nouveaux véhicules. Les bâtiments sont archi classiques puisque l'on retrouve le centre de commandement, les derricks, les tourelles de défense, les centres de conversion d'énergie, les usines de production, les centres de réparation, et les éléments de défense (tourelles, bunkers, murs...). Parmi les véhicules, on trouve les véhicules armés (mitrailleuse, mortier, lance-missiles, laser, canon...) et des véhicules tactiques (construction, réparation et détection). Bien sûr, pour développer, équiper et améliorer tout cela, il faut de l'énergie. Là, on n'est pas embêté, il n'y a que du pétrole. Ça simplifie la vie, il suffit de construire un derrick dessus et l'affaire est dans le sac. Mais le problème, c'est que le stock d'énergie à tendance à varier de façon trop brutale et l'on se retrouve souvent à cours de réserve sans que l'on puisse y faire quoi que soit. Mais les unités aussi seront précieuses, et il vous sera même possible, lorsque vous agirez loin de votre base, de faire appel à un transporteur de troupes, ce qui vous obligera à prévoir l'arrivée des renforts.

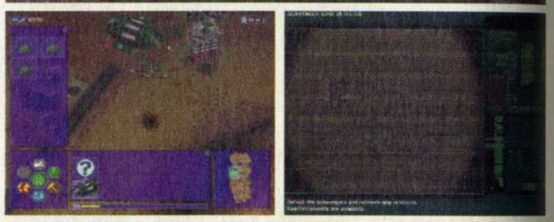
Concernant les véhicules, on ne peut pas dire que les graphistes se soient foulé la rate, puisqu'ils se ressemblent tous au point qu'on les confond parfois, ce qui rend difficile la sélection rapide des unités (même si l'on peut créer des groupes et sélectionner toutes les unités d'un même type en une seule fois). Heureusement, le moteur graphique 3D est excellent, et l'on ne se perd jamais en cours de combat, la 3D ne se révélant pas trop gênante. À noter un mode Poursuite assez gadget qui nous donne une vue rasante suivant l'avance d'un groupe présélectionné.

Trois campagnes, pas de mission

L'originalité de Warzone 2100 est que l'on garde sa base d'une mission à l'autre, et l'on retrouve tout au point où on l'avait laissé. Si cela renforce le réalisme, cela rend le jeu assez difficile puisqu'une mission passée de justesse vous affaiblit d'autant pour la mission suivante. Mais le vrai problème de cette campagne, c'est que les missions sont sans intérêt : elles consistent à localiser l'ennemi, à raser sa base, et à voler son artefact. C'est tout. Petit à petit, les troupes ennemies deviennent plus fortes, mais cela ne change pas vraiment notre vie de joueur, et la lassitude s'installe rapidement...

Bien sûr, Warzone 2100 ne se veut pas un jeu de stratégie complexe et réaliste, mais plutôt un mixe «habile» entre l'arcade et la stratégie. Tout ça pour dire que l'intelligence artificielle de l'ennemi est très limitée, ce dernier se contentant de vous attaquer lorsqu'il est très puissant. Cela se retrouve aussi dans le comportement des tanks qui ne voient pas plus loin que le bout de leurs chenilles. En effet, il n'est pas rare qu'ils se jettent dans un cul-de-sac en tirant tout droit ou qu'ils se bloquent contre un mur alors qu'il y a une autoroute pour passer, voire carrément, qu'ils détruisent un mur ennemi pour attaquer la cible désignée plutôt que de le contourner. Bref, ça craint un peu !

Mais Warzone 2100 pourra cependant plaire aux débutants qui cherchent un jeu de stratégie simple bien que touffu, tout en 3D temps réel, rapide, et fun. Reste que Warzone est assez limité, et qu'il ne faudra pas y chercher une migraine liée à une réflexion trop soutenue. Un bon p'tit jeu sympa, en définitive. ***Yann***



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : PUMPKIN STUDIOS/EIDOS

71%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Yann : Ce jeu m'a paru bancal. En effet, on ne peut pas dire qu'il soit franchement stratégique, mais il ne faut pas non plus agir comme un bourrin complet. Ça reste très arcade, mais aussi très répétitif. Bref, c'est sympa, sans plus.

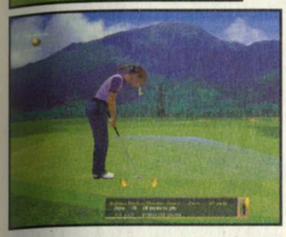
Rodolphe : Mille fois vu. En mieux. La 3D n'est que de la poudre aux yeux. Les ennemis sont des crétins. On fait toujours la même chose. Bon, je retourne à Starcraft et Total Annihilation !

+ WARZONE 2100 EST SYMPA, RAPIDE, ASSEZ BEAU ET ACCESSIBLE AUX DÉBUTANTS...

MAIS LASSANT, TROP PEU STRATÉGIQUE ET TROP RÉPÉTITIF **-**

SPORT
MINIMUM: PENTIUM 166
CONSEILLÉ: PENTIUM II 233

JACK NICKLAUS "GOLDEN BEAR CHALLENGE"



Non vraiment, merci ! Je crois que les éditeurs se sont passé le mot. Depuis que je me suis "spécialisé" dans les jeux de golf, il n'y a jamais eu autant de sorties, de previews et tests de ce genre de jeu dans toute la presse informatique. Je dois être maudit. Non pas que je n'aime pas le golf (en un sens tant mieux...) mais plutôt que je l'aime à petite dose. Forcément, même si les réalisations diffèrent par de nombreux points, ça reste du golf, et on n'y peut pas grand-chose ! Enfin, puisque c'est mon devoir, j'ai testé pour vous le dernier golf d'Activision "Golden Bear Challenge" présenté par Jack Nicklaus. Une valeur vieillissante, certes, mais sûre !

Pour ce sixième volet, 6 parcours prestigieux ont été modélisés, mais il vous sera également possible d'éditer vos propres parcours à l'aide d'un utilitaire ou encore de convertir d'anciens parcours de la version précédente pour vous retrouver en terrain connu mais entièrement ravalé... Les joueurs sont modélisés en 3D avec Motion Capture pour plus de réalisme dans les mouvements. Pour l'ambiance on retrouve les habituels bruits d'arbres, oiseaux, poissons, vers de sable dans les bunkers.

Le jeu ne dispose pas de nouveauté exceptionnelle mais reste d'une bonne qualité, un poil en deçà de ce qui se fait de mieux... Un peu trop lent à mon goût. Mais le golf on ne l'aime pas pour sa vivacité, sinon ça se saurait ! **«François**

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : HYPNOS / ACTIVISION

74% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

ARCADE / AVENTURE
MINIMUM: PENTIUM 90
CONSEILLÉ: PENTIUM 166

LE GARDIEN DES TÉNÈBRES

Que je suis déçu... Lorsque Cryo nous a présenté ce jeu il y a deux mois, son ambiance surnaturelle à la Chtulu semblait prometteuse. Dans Le gardien des ténèbres, on incarne en effet Ekna, moine-exorciste amené à résoudre des énigmes à base de possession. Il a pour cela à sa disposition une batterie de sorts qui ira en s'étoffant au cours de l'aventure. Il devra par exemple détecter les réseaux d'énergie, localiser l'esprit frappeur, et remettre de l'ordre dans tout cela. Ces esprits ne sont pas forcément tous mauvais, même si certains vous donneront du fil à retordre et vous forceront à en venir aux baffes télékinétiques...

Mais voilà, m'sieur Cryo, nous vous répétons pour la nième fois : un jeu n'est pas seulement une bonne idée de départ. Je vous rappelle rapidement le principe de base : un jeu d'arcade/aventure doit partir d'une bonne idée, tirer parti du matériel mis à disposition, être stable, ne pas donner l'impression de communiquer avec des guichets automatiques de la RATP mais avec des personnages virtuels, et proposer une prise en main ergonomique. Alors quand on sort un produit proposant des graphismes proprement hideux, un moteur 3D pourri, des bugs dans l'interface, une I.A. proche du plancher, une animation faite dans le garage, et un jeu qui est stable comme une version bêta, il y a de quoi s'énerver ! Cryo m'exaspère à gâcher ainsi des jeux qui ne demandent qu'à être passionnants, qu'on attend avec un peu d'espoir, et qui n'ont droit qu'à des previews enthousiastes et des tests-gifles. **«Yann**

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CRYO

59% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

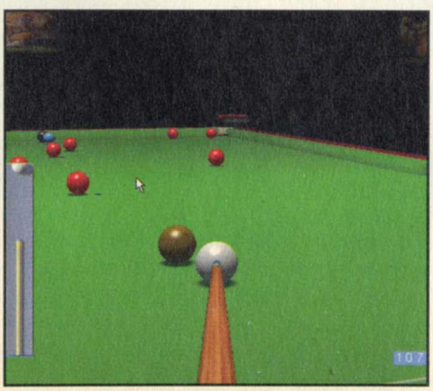
BILLARD CLUB HOUSE

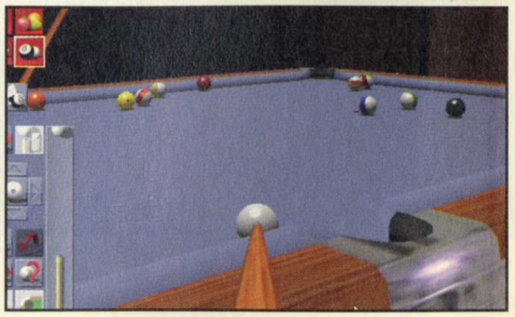
DIVERS
MINIMUM: PENTIUM 133
CONSEILLÉ: PENTIUM 200

Que voilà donc un jeu étonnant. En effet, Billard Club House ne se contente pas de vous proposer de jouer au billard. Si vous pouvez vous adonner aux joies du Pool ou du Snooker, vous pourrez aussi jouer aux dames anglaises, aux fléchettes, à un vieux jeu vidéo, au jackpot ou écouter de la musique sur un juke-box. Virgin nous propose en effet de mettre les pieds dans un club privé de vieux messieurs anglais, où la moquette épaisse tapisse le sol pour amortir le bruit de vos pas...

Les petits jeux annexes sont plutôt bien réalisés, notamment le jeu de fléchettes, qui s'avère redoutable à deux joueurs. Les autres jeux, quant à eux, sont plutôt sympathiques sans plus. Mais revenons à nos jeux de billard qui sont tout de même le principal intérêt de ce titre de Virgin. La réalisation en est plutôt bonne, avec des graphismes en 3D très fins, une animation sans faille, et des petits plus bienvenus : le joueur adverse est représenté sous la forme d'une paire de gants blancs, et on le voit tousser, croiser les mains, mettre du bleu sur la queue... L'interface, elle, est un peu moins géniale. Très complète, elle nous fait perdre nos repères lors des premières parties. Lorsque l'on tire la bille, on peut soit régler son coup en temps réel à la souris, en dosant la force à l'aide d'un mouvement, sans problème, soit cliquer sur des menus pour régler l'angle et la puissance. C'est très efficace, mais l'interface s'en trouve quelque peu surchargée. Chose amusante, on peut passer d'un jeu à l'autre en laissant les parties en l'état, et y revenir plus tard. Les pantouflards du PC peuvent donc entamer simultanément une partie de fléchettes, une partie de dames et une partie de billard américain, sans bouger de leur siège.

Voilà donc tout un tas de bonnes idées, mais il est cependant regrettable que les jeux de billard ne soient pas les meilleurs du marché. Certes, ils sont plutôt bons, mais on a déjà vu mieux ailleurs. **«Yann**





DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : AWESOME / VIRGIN INTERACTIVE

71% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

À quelques heures près...

L'AMERZONE

LE TESTAMENT DE L'EXPLORATEUR

LES FANS DE JEUX D'AVENTURE N'ONT GUÈRE LE CHOIX DEPUIS UN MOMENT. EXCEPTÉ GRIM FANDANGO ET SANITARIUM, ON NE PEUT GUÈRE TROUVER QUE LES JEUX CRYO DÉCLINANT SEMPITERNELLEMENT LE MÊME MODÈLE ET QUI NE SOULÈVENT PAS UN ENTHOUSIASME DÉBORDANT DANS NOS LOCAUX (SAUF PEUT-ÊTRE CHEZ LUIS, MAIS IL VOIT TELLEMENT PEU DE BONS JEUX, LE PAUVRE...). ALORS QUAND DÉBARQUE TOUTE LA FAUNE DE L'AMERZONE, ON SE DIT QU'ON TIENT PEUT-ÊTRE ENFIN DE QUOI ÉTANCHER NOTRE SOIF D'AVENTURES

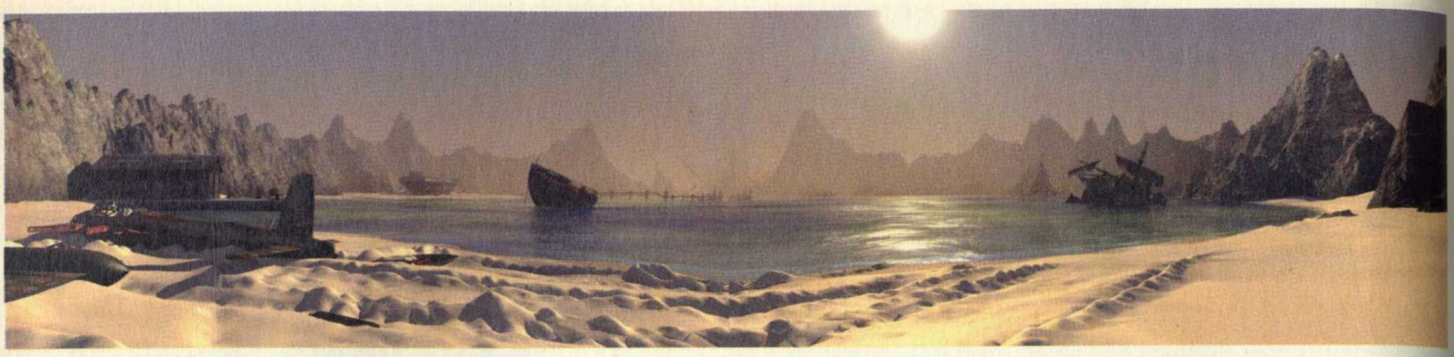
AU départ de la conception de ce jeu, il y a un auteur de bande dessinée, Benoît Sokal. Après avoir joué à Riven, et sans doute impressionné par la beauté graphique du jeu, Benoît Sokal s'est dit : "Il faut que je fasse la même chose" (ou kek' chose du même gabarit, après tout, je n'étais pas présent à ce moment-là). Il s'installe alors devant son ordinateur et se met à bosser sur le logiciel Lightwave, contacte des programmeurs pour l'aider dans sa tâche et monsieur Micro'ids pour distribuer son bébé. Boum ! quelques mois plus tard, L'Amerzone gagne un prix au festival Imagina sous les hourras de la foule en délire. Il est en route pour la gloire, l'argent à foison et les filles faciles. Cette ascension est-elle inéluctable, lisez la suite pour le savoir.

ON NE FAIT PAS D'HOMMES NETS DANS CASER DES ŒUFS

Si elle est inspirée par la bande dessinée éponyme de Benoît Sokal, l'histoire de "L'Amerzone" ne fait qu'en reprendre l'univers sans grand rapport de scénario. Ici, foin de Canardo, le détective aux pieds palmés, le jeu ne fait que se dérouler en grande partie dans un pays imaginaire où un vieil explorateur avait séjourné dans les années trente au sein d'une tribu dans un pays d'Amérique du Sud, l'Amerzone. Le héros de l'histoire, un jeune journaliste que vous incarnez, a décidé d'écrire un papier à propos du mythe des oiseaux blancs. Cette légende raconte qu'une divinité avait fait don à des Indiens d'un œuf magique qui leur apporterait la prospérité. Cet œuf provient des oiseaux blancs, créatures fantastiques qui volent éternellement sans jamais atterrir (ça me rappelle une blague avec des oiseaux qui font ouïe ouïe ouïe mais je ne vais pas la raconter, elle est un peu grossière et puis vous la connaissez sans doute). Notre journaliste va rendre visite à Valembois, l'explorateur, reclus dans un phare au fin fond de la Bretagne, dans le but d'étayer son article car il est reconnu comme expert sur le sujet. Pas de chance pour lui, il arrive juste au moment où le vieil homme vit ses derniers instants. Il lui demande de ramener l'œuf dans son pays d'origine. Votre première quête sera donc de dénicher l'œuf sacré dans le phare et de trouver un moyen de transport pour partir pour l'Amerzone.

AU COMMENCEMENT, IL Y AVAIT MYST

On ne peut pas parler de L'Amerzone sans s'extasier devant la beauté de ses graphismes. Riven est la référence immédiate qui vient à l'esprit de tous ceux qui sont passés derrière mon dos. À mon avis, L'Amerzone va bien au-delà d'une simple ressemblance. On sent qu'il y a un véritable travail d'auteur derrière, impression suffisamment rare dans l'univers des jeux vidéo pour être remarquée. Benoît Sokal a créé toute une faune et une flore propres au pays qu'il a imaginé. Vous verrez donc surgir au fil de vos aventures des animaux parfois étranges, comme le pécho-saure dont le caractère facétieux vous bloquera pendant votre remontée du fleuve. À ce titre, le livre que vous trouverez très tôt dans l'aventure est une pure merveille. Vous y trouverez des croquis au crayon gras, des fusains et des pastels réalisés par Benoît Sokal, le tout constituant une sorte de carnet de bord du vieil explorateur. Rien que pour cela, ce jeu mérite qu'on s'y attache tant le travail du dessinateur est splendide. Que dire alors des scènes cinématiques, elles sont d'une telle qualité que leur diffusion est une réelle récompense pour l'aventurier progressant dans le jeu. Elles souffrent bien sûr d'un léger défaut de pixellisation dû à la compression, comme c'est très souvent le cas, mais la version DVD-Rom du jeu devrait nous permettre de pouvoir les admirer dans toute leur beauté. Le prix gagné au salon Imagina dont je vous parlais dans l'introduction devient alors une évidence. Pour être complet, il faut ajouter que toute la réalisation sonore est à la hauteur. Celle-ci a été confiée au studio de Dimitri, l'ex-saxophoniste d'Indochine, et contrairement à ce que d'aucuns auraient pensé, le résultat est excellent. Si elles ne sont pas légion car vous ne croiserez pas beaucoup de personnages, les voix sont particulièrement réussies. Ce n'est pas souvent le cas, alors cela mérite d'être souligné et encouragé. On sent que l'on a droit à des comédiens professionnels et non pas au petit-fils de la concierge du chef de projet. ("Mais oui, monsieur, vous verrez, dans les mariages, il n'y en a pas deux comme lui pour mettre l'ambiance. Quand il fait Jacques Chirac, Roger rigole à s'en faire péter la rate." Mais je m'égare, revenons aux choses sérieuses.) Les rares musiques qui accompagnent les scènes cinématiques font honneur



à la qualité graphique de celles-ci. Les bruitages, beaucoup plus présents, restituent très bien les ambiances dans lesquelles le joueur évolue. En outre, ils diffèrent en fonction de votre positionnement par rapport à leur source d'émission. Si vous êtes l'heureux propriétaire d'une carte son 3D, les effets seront d'ailleurs largement amplifiés pour vous intégrer encore plus dans l'atmosphère du jeu.

C'EST UN PEU COURT, JEUNE HOMME

"L'Amerzone" est un jeu très classique dans sa forme. L'interface est ultra simple à utiliser puisque l'on accède à l'inventaire par un clic droit et que les possibilités d'interaction avec un objet sont immédiatement signalées par l'icône correspondante. Le moteur du jeu est très proche de l'Omni 3D chère à Cryo, c'est-à-dire que vous avez la possibilité de regarder tout autour de vous au sein d'un même lieu. Tout se fait donc de manière intuitive et ne déconcertera pas les habitués du genre. Ce qui risque par contre de les surprendre est la facilité avec laquelle on progresse dans le jeu. Toutes les énigmes sont logiques, ce qui est évidemment une qualité, mais elles sont malheureusement trop faciles à résoudre. Le choix de produire un jeu à la portée de tous est éminemment respectable, je ne tiens pas à faire du pseudo-élitisme de pacotille. Par contre, quand au bout de six heures de jeu, j'arrive au quatrième et dernier CD sans être le dieu des jeux vidéo (ce titre a été attribué à Jeff par un lecteur un peu allumé), je me dis que si j'avais acheté le jeu, je resterais un peu sur ma faim. En général, nous aimons tous avoir un petit moment de recherche avant de pouvoir trouver le petit truc qui nous débloquera. Dans "L'Amerzone", la plupart des énigmes sont trop évidentes pour occasionner ce sentiment. De plus, le scénario est hyper linéaire et vous imposera un cheminement "énigme par énigme". Dommage, vraiment mille fois dommage !

À QUAND LE PROCHAIN ?

Vous l'avez sans doute compris, ce jeu aurait mérité une bien meilleure note si sa durée de vie avait été à la hauteur. Le travail effectué par Benoît Sokal est absolument remarquable et impose le respect. Rarement un jeu aura autant porté la patte de son auteur et cela nous change des jeux bâclés que l'on voit passer ici à longueur de mois. Toutefois, si vous êtes un débutant dans les jeux vidéo, que vous voulez un logiciel pour vous initier aux jeux d'aventure, alors n'hésitez pas, courez vite l'acheter, vous ne le regretterez pas. Par contre, si vous avez triomphé de Black Dahlia, de Riven ou même de Grim Fandango, vous risquez d'être un peu déçu, vous voilà prévenu. J'espère simplement que Benoît Sokal nous produira d'autres œuvres (car c'en est une) ; simplement, monsieur Sokal, si vous pouviez les faire un tout petit peu plus longues, la prochaine fois. ***Rodolphe***

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : MICROÏDS

83%

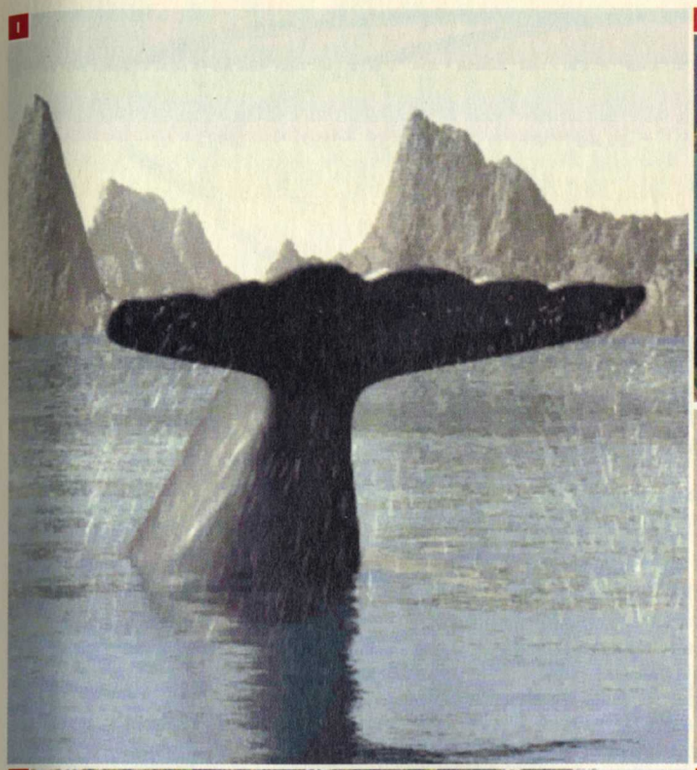
intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Rodolphe : Magnifique, ce jeu l'est assurément, mais il se finit beaucoup trop rapidement. Toutefois, les débutants dans les jeux d'aventure prendront sans doute beaucoup de plaisir à y jouer, alors, si c'est votre cas, n'hésitez pas.

Jeff : En voyant des images du jeu, j'avais peur que cela soit encore un Riven avec des énigmes quasi insurmontables. En fait, c'est tout le contraire, L'Amerzone pèche par une trop grande facilité. Hard-core gamers, abstenez-vous.

\+ LES GRAPHISMES ET LES SCÈNES CINÉMATIQUES ABSOLUMENT SPLENDIDES - L'AMBIANCE SONORE (VOIX ET BRUITAGES) - FINITION APPORTÉE AUX MOINDRES DÉTAILS

\- DURÉE DE VIE BEAUCOUP TROP LIMITÉE POUR LES HABITUÉS DES JEUX D'AVENTURE - CHEMINEMENT TRÈS LINÉAIRE


1

2

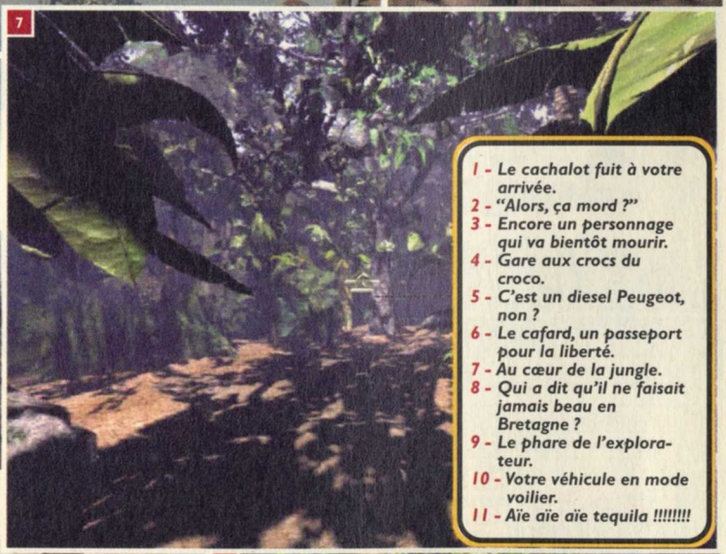
3

4

5

6

8


7

1 - Le cachalot fuit à votre arrivée.
2 - "Alors, ça mord ?"
3 - Encore un personnage qui va bientôt mourir.
4 - Gare aux crocs du croco.
5 - C'est un diesel Peugeot, non ?
6 - Le cafard, un passeport pour la liberté.
7 - Au cœur de la jungle.
8 - Qui a dit qu'il ne faisait jamais beau en Bretagne ?
9 - Le phare de l'explorateur.
10 - Votre véhicule en mode voilier.
11 - Aïe aïe aïe tequila !!!!!!!

9

10

11

Décidément, les éditeurs ont bien du mal à nous sortir des add-ons, à part les éternelles extensions pour Flight Simulator, bien sûr. Qu'est-ce que cela veut dire : n'y a-t-il pas de bons jeux qui méritent un add-on, est-ce que les add-ons vont disparaître, la fin du monde aura-t-elle lieu en l'an 2000 ? Mystère...

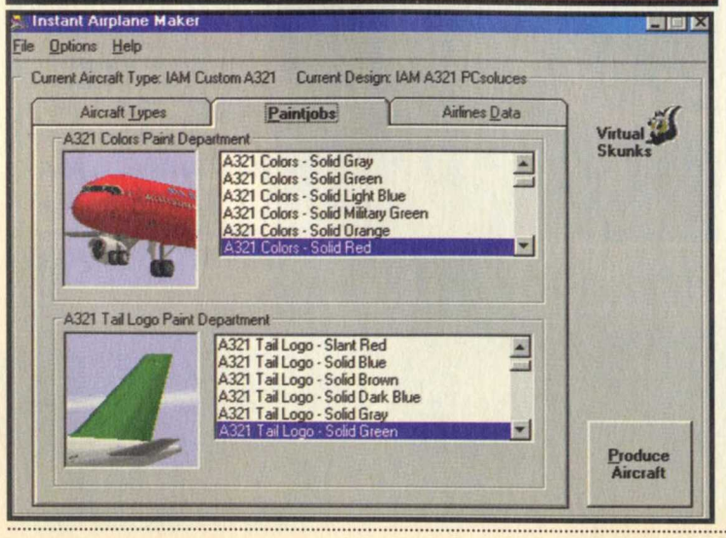
«Jeff

add-ons

Instant Airplane Maker

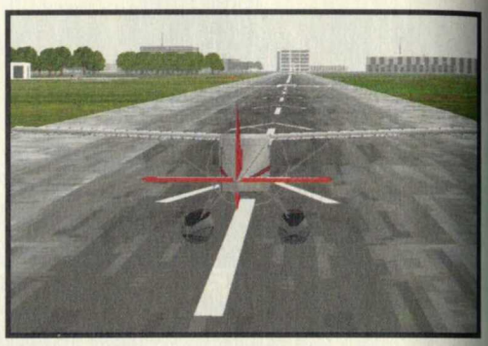
Add-on pour Flight Simulator 98
Note: *

Le titre de ce produit est assez racoleur car il laisse sous-entendre que l'on peut faire ses propres avions alors qu'en fait, c'est juste un programme pour modifier l'apparence des seuls avions proposés dans cette extension ! Instant Airplane Maker contient en effet 18 avions de ligne, principalement des Airbus (A319, A320 et A321), un Boeing 747 et un Douglas DC9-30 dont on peut modifier l'apparence à l'aide d'un petit programme assez mal fait, bien que simple d'utilisation, qui fait penser fortement à l'un de ces nombreux sharewares que l'on trouve pour Flight Simulator. Les options de peinture sont limitées à trois paramètres : les couleurs de la carlingue et de la queue, et le nom de la compagnie. Voici donc une extension sans véritable intérêt, surtout quand on sait le nombre d'avions et d'utilitaires disponibles sur Internet...

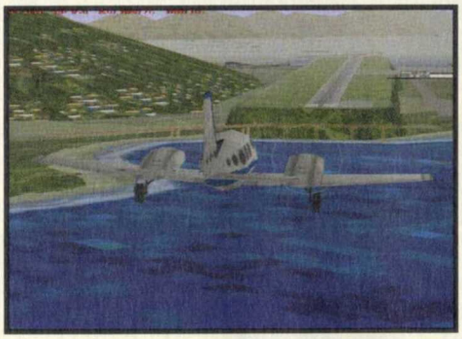


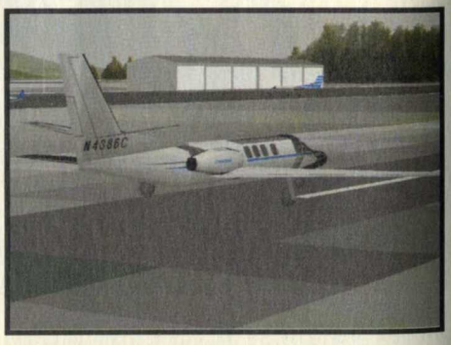
Dangerous Airport

Add-on pour Flight Simulator 98
Note: ****



Si vous en avez assez de voler peinard à Flight Simulator, de décoller d'un aéroport d'envergure internationale pour atterrir en toute sécurité quelques heures et centaines de kilomètres plus tard, Dangerous Airport vous sortira sûrement de votre torpeur. Les auteurs de cet add-on doivent en effet être de vrais sadiques car ils ont étudié tous les rapports d'accidents aériens et demandé à de nombreux pilotes quels étaient les aéroports les plus dangereux du monde. Le résultat : cet add-on qui donne des sueurs froides, surtout quand on sait que les pistes décrites existent réellement. Vous en voulez quelques exemples ? Tem-pelhoof : des arbres et des antennes cernent la piste et il y a même un immeuble à son extrémité. Aéroport de Funchal : La piste traverse un petit plateau rocheux : si vous arrivez trop bas, vous embrassez la paroi, et si votre atterrissage est trop long, c'est le grand plongeon. Allez, encore un pour se dégoûter à jamais de prendre l'avion : l'aéroport d'Unlaska coupe une île en deux et tout atterrissage raté se termine à la baille. Un add-on vraiment original pour des pilotes blasés, sans compter qu'on trouvera aussi sur le CD quatre nouveaux avions assez originaux bien que d'une réalisation graphique moyenne (un bimoteur et un jet de Cessna, le Beaver et un ATR 42).





ABONNEZ-VOUS

ET PAYEZ 26F PAR MOIS

AU LIEU DE 39F PAR NUMÉRO - SOIT 33 % D'ÉCONOMIE

BULLETIN DE COMMANDE

À REMPLIR OU À RECOPIER SUR PAPIER LIBRE ET À RETOURNER AVEC VOTRE RÈGLEMENT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, BD VICTOR HUGO. 92115 CLICHY CEDEX.

☐ OUI, JE SOUHAITE RECEVOIR PC SOLUCES POUR 26 F PAR NUMÉRO ET SERAI PRÉLEVÉ AUTOMATIQUEMENT DE 78 F TOUS LES 3 NUMÉROS.

JE REMPLIS L'AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT CI-CONTRE AINSI QUE TOUTES LES INFORMATIONS QUI ME SONT DEMANDÉES ET **JE JOINS UN RELEVÉ D'IDENTITÉ BANCAIRE OU POSTAL.**

JE PEUX RÉSILIER CE SERVICE À TOUT MOMENT PAR SIMPLE LETTRE. LE PRÉLÈVEMENT SERA AUSSITÔT STOPPÉ.

(*) OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE UNIQUEMENT.
POUR LA BELGIQUE, CONTACTEZ :
TONDEUR S.A., 02 555 02 17.
POUR LA SUISSE : EDIGROUP S.A., 022/348 44 28.
POUR LES DOM-TOM, ET LE RESTE DU MONDE NOUS CONSULTER AU 00 33 41 06 44 44.

LES ABONNÉS EN COURS PEUVENT SE RÉABONNER DÈS À PRÉSENT AVEC CETTE NOUVELLE OFFRE. LEUR ABONNEMENT FERA SUITE À L'ANCIEN. JOINDRE OBLIGATOIREMENT L'ÉTIQUETTE D'EXPÉDITION.

INFORMATIQUE ET LIBERTÉ : LE DROIT D'ACCÈS ET DE RECTIFICATION DES DONNÉES CONCERNANT LES ABONNÉS PEUT S'EXERCER AUPRÈS DU SERVICE DES ABONNEMENTS. SAUF OPPOSITION FORMULÉE PAR

JE SOUHAITE RECEVOIR MON MAGAZINE À L'ADRESSE SUIVANTE :

NOM :
PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : | | | | | | VILLE :

ORGANISME CRÉANCIER/ CYBER PRESS PUBLISHING.
SERVICE ABONNEMENT, 92-98, BD VICTOR HUGO. 92115 CLICHY CEDEX
N° NATIONAL D'ÉMETTEUR : 440542

J'AUTORISE L'ÉTABLISSEMENT TENEUR DE MON COMPTE À PRÉLEVER SUR CE DERNIER LE MONTANT DU PRÉLÈVEMENT PRÉSENTÉ PAR CYBER PRESS PUBLISHING, SOIT 78 F PAR TRIMESTRE.
JE DÉSIRE VOIR APPARAÎTRE MES PRÉLÈVEMENTS SUR MES EXTRAITS DE COMPTE.
JE CONTACTERAI DIRECTEMENT CYBER PRESS PUBLISHING POUR TOUT CE QUI CONCERNE LE FONCTIONNEMENT DE MON ABONNEMENT.

TITULAIRE DU COMPTE :

NOM :
PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : | | | | | | VILLE :
TÉLÉPHONE (OBLIGATOIRE) :

COMPTE À DÉBITER :

ÉTABLISSEMENT | CODE GUICHET | N° DE COMPTE | CLÉ RIB
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER

ÉTABLISSEMENT :
N° : RUE :
CODE POSTAL : | | | | | | VILLE :

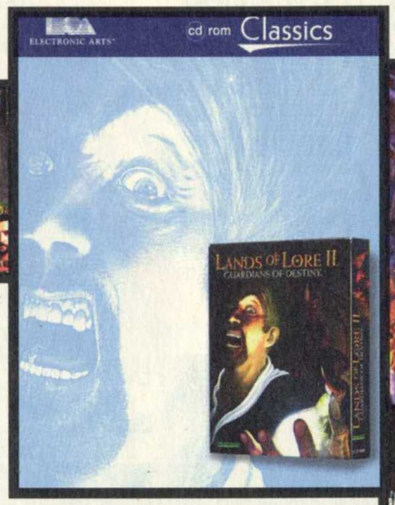
DATE : | | | | | | SIGNATURE OBLIGATOIRE :

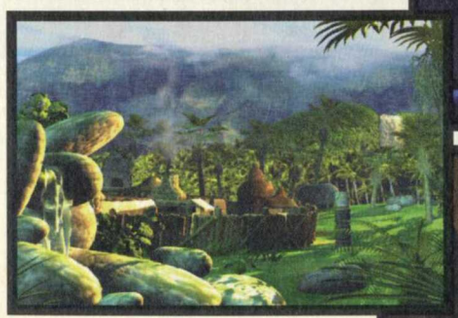
CS 25 PA

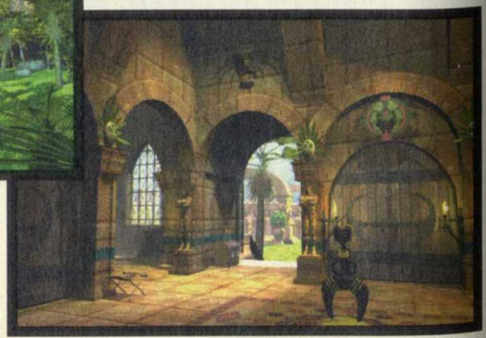
Ce mois-ci, on trouve moins de nouveautés dans la gamme des jeux à prix réduit que le mois dernier. Mais dans l'ensemble, tout reste d'une bonne qualité. Et on va même trouver un mastodonte : Lands of Lore II. Si vous ne le connaissez pas encore, c'est l'occasion ou jamais.

«Léo de Urlevan

PETITES BOURSES







Lands of Lore II

Vous vous souvenez de Lands of Lore ? La méchante, c'était Scottia. Dans Lands of Lore II, vous incarnez son fils, Luther. Inutile de dire que vous n'êtes pas extrêmement populaire : les gens vous en veulent, alors que vous n'avez rien demandé à personne. Pour couronner le tout, vous êtes victime d'une malédiction. Vous vous transformez tour à tour en lézard et en monstre géant. Votre but de départ est bien entendu de conjurer le mauvais sort. Et de taper sur tout ce qui bouge. Vous gagnerez ainsi de l'expérience car c'est un jeu de rôles dans le sens le plus traditionnel du terme. Si votre malédiction peut sembler être un handicap, vous apprendrez bien vite à l'utiliser. Lorsque vous vous transformerez en lézard, vous pourrez vous infiltrer dans des petits trous de souris par exemple. Lorsque vous serez un monstre, vous pourrez terroriser les humains ou monter sur des lieux inaccessibles avec une apparence humaine. En début de partie, vous ne maîtrisez rien. Par la suite, vous pourrez vous transformer à volonté. Vous traverserez des tas de lieux aussi fantastiques les uns que les autres, peuplés d'étranges créatures, comme dans tout jeu de rôles qui se respecte.

Techniquement parlant, on a franchi un grand pas depuis le premier opus, qui était assez statique. Là, on a un jeu géré par la 3Dfx extrêmement beau, avec des représentations des sorts exceptionnels. Les lieux sont variés, très travaillés et immenses. Et on ne finit pas ce jeu en cinq minutes. Il faut vraiment y passer des heures pour en voir le bout. De plus, il y a sept fins différentes. Selon votre tempérament, vous ne verrez pas les mêmes séquences finales. Si vous tapez sur tout ce qui bouge par exemple, vous deviendrez un nouveau tyran, comme votre mère. Si au contraire, vos actions sont plutôt sympathiques, si vous pensez à aider votre prochain, vous pourrez terminer dans un lit avec de très jolies créatures. Pas du genre bouclier + 200, si vous voyez ce que je veux dire. Vous pouvez jouer aussi jouer sans 3Dfx bien sûr, mais il faut une machine assez puissante : un 166 est un minimum.

Si vous ne connaissez pas Lands of Lore, le premier, essayez de vous le procurer. Si vous ne connaissez pas celui-là, procurez-vous-le de toute urgence. En outre, il n'est pas nécessaire d'avoir joué au premier pour apprécier le second. Mais ceux qui connaissent y trouveront tout de même quelques clins d'œil, le musée du Draracle par exemple...

Éditeur : Virgin Interactive
Configuration requise : Pentium 166
Prix : environ 130 F

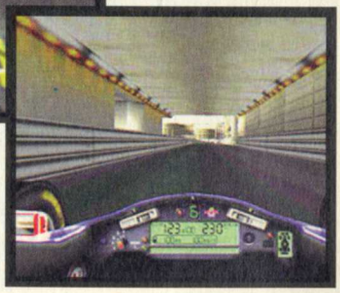
Byzantine the Betrayal

Étonnant ! Un jeu sur six CD dont on n'a jamais entendu parler... Je n'irais pas jusqu'à dire que c'est inquiétant mais presque. L'habillage du jeu est assez sympathique puisque ça tourne en 65536 couleurs et que les personnages faisant partie de l'intrigue du jeu apparaissent sur des décors vraiment jolis. Ils ne sont pas de Roger Hart mais nous proviennent directement de Turquie.

Byzantine est pas mal sans plus. La réalisation, sans être excellente, n'est pas trop mauvaise ; les acteurs ne jouent pas très bien et l'ensemble a été filmé en une sorte de vue subjective un peu naze. Cependant l'histoire est assez intéressante et on a vraiment envie d'en savoir plus en y jouant. Les énigmes restent quant à elles assez faciles à résoudre.

Éditeur : Ubi Soft
Configuration requise : Pentium 90, carte 3DFX
Prix : environ 130 F

F1 Racing Simulation

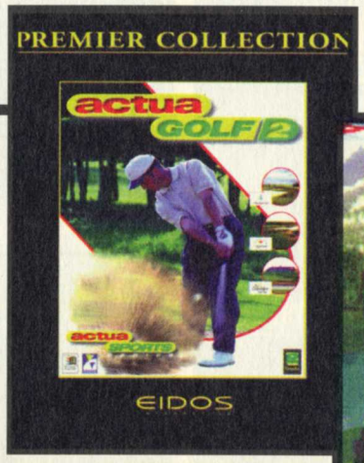


Il s'agit indéniablement d'un grand hit. Mais lorsqu'il est sorti, je lui préférais F1 GP2. Je lui préfère toujours F1 GP2, d'ailleurs. F1RS est beaucoup plus beau (il utilise les cartes 3Dfx) et son moteur est moins poussif que ne l'était à l'époque celui de GP2 ; on peut même dire qu'il est très très rapide et ça tombe bien puisque c'est un jeu de course. Son gros défaut semble être celui d'Ubi Soft dans tous ses jeux : ils sont sublimes, mais l'ajustement de la difficulté est mal réglé. Les jeux sont beaucoup trop durs et la prise en main difficile. Dans F1RS, il faut veiller à ne pas dépasser la vitesse de «décrochage» : si vous allez trop vite, d'un kilomètre par heure dans certains virages, c'est la glissade, le tête-à-queue, la gamelle assurée. Ce jeu possède la licence FIA ; on a donc tous les noms des pilotes et des écuries avec les reproductions exactes des voitures de la saison 97.

Monaco Racing Simulation 2, la suite, enfin, le coup de jeune de F1RS est tout de même beaucoup plus facile à prendre en main même s'il est lui aussi très technique.

Éditeur : Ubi soft
Configuration requise : Pentium II 200, carte 3DFX conseillée
Prix : 130 F

Actua Golf 2



S'il y a bien un type de jeu qui reste toujours à la mode sur les ordinateurs, c'est bien le golf. On se demande un peu pourquoi d'ailleurs ; tout le jeu ne consiste qu'à taper dans une baballe d'une manière très précise et ça s'arrête là. Vraiment curieux comme sport. Enfin bon, vu le nombre de jeux de golf, ça doit plaire.

Ce golf est assez bien réalisé mais ne tient pas la comparaison avec Tigger Woods (beau et fun) ou la série des Links (magnifiques mais trop axés simulation). Mais à ce prix-là, si on est fan...

Éditeur : Eidos
Configuration requise : Pentium 166
Prix : environ 100 F

NEWS

Football Stadium

Voilà une compilation de jeux de foot assez variée. On trouve Kick Off 98 - pas très beau mais en 3D, World Football 98 - hyper fun, en 2D, et Action Eurosoccer - en 2D et en 3D, avec des commentaires rigolos. Pour faire un produit tout à fait complet, il ne manque plus qu'une simulation de management. Le problème est le même que celui d'Actua Soccer 2. Face à Fifa 99, pas un de ces jeux ne peut prétendre arriver à la cheville du meilleur jeu de sport de ce début d'année. Alors, oui les prix sont beaucoup moins chers mais je trouve tout de même qu'il est plus intéressant de raquer cher pour un jeu excellent plutôt que de dépenser un peu pour trois jeux moyens, que l'on oublie somme toute bien vite.

Éditeur : Ubi Soft
Configuration requise : Pentium 133

Comment ça marche

Le CD-Rom de PC Soluces

Comment faire démarrer le CD-ROM ?

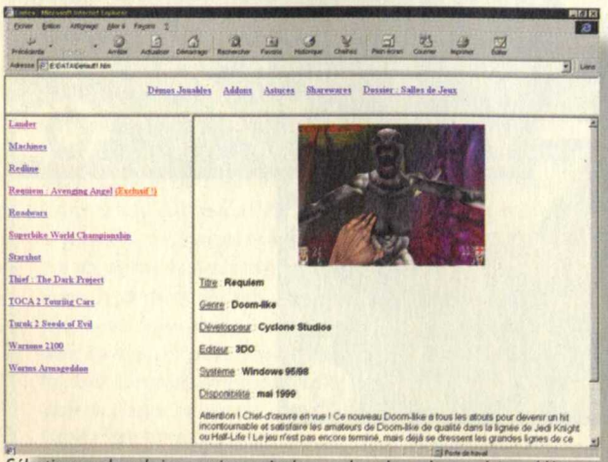
Insérez le CD-Rom dans le lecteur, puis cliquez sur l'icône Poste de travail, puis sur l'icône du lecteur de CD-Rom. Ensuite, double-cliquez sur "**PC Soluces n°25.exe**". Deux versions vous sont proposées : la version normale (affichage 16 bits) et la version musclée (32 bits). Cette dernière est réservée aux PC puissants.

Si l'interface refuse de se lancer, c'est que vous n'avez pas installé tous les drivers nécessaires. Vous pouvez alors double-cliquer sur "**Secours.exe**" qui lancera l'interface en mode fenêtré. Vérifiez que vous êtes en mode d'affichage 640x480 pour profiter au mieux du CD-Rom PC Soluces.

Comment naviguer dans l'interface ?

La page d'accueil vous permet d'aller jeter un œil dans les différentes rubriques.
Les rubriques "**Previews**" et "**Sur vos écrans**" lancent différentes vidéos exclusives.
Les rubriques "**Sharewares**", "**Fichiers**", et "**Démos jouables**" lancent Internet Explorer. S'il n'est pas installé sur votre disque, vous le trouverez dans le répertoire "**Redist**" du CD-Rom.
Les rubriques "Infos" et "Pub" vous en apprendront plus sur l'équipe de PC Soluces et les magazines de Cyber Press Publishing.

• Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "**Quitter**" ou appuyez sur la touche Échap.



Sélectionnez la rubrique qui vous intéresse dans le cadre supérieur (démos, addons…). Choisissez le fichier dans la fenêtre de gauche et la description s'affiche à droite.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou vos enfants.
Il existe des personnes qui sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou vos enfants présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter d'urgence un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

CONFIGURATION MINIMUM

Pentium 166-16 Mo - Carte son certifiée DirectX
Carte vidéo 1 Mo certifiée DirectX 6
Lecteur de CD-Rom 4X - Windows 95/98

Touches utiles

Pour arrêter une vidéo, il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris. Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.

Au moindre problème

sur le CD-ROM... Appelez la hot-line de PC Soluces au

01 41 06 59 97

(numéro non surtaxé)

de 10 h à 17 h du mardi au vendredi • et de 10 h à 18 h le samedi.

Bloqué dans un jeu PlayStation, Nintendo 64... ?
playmag
Des milliers d'astuces pour plus de 1 200 jeux ! Des dizaines de solutions complètes. Tous les mois, le jeu de votre choix à gagner
3615 PLAYMAG - 08 36 68 05 04

PC SOLUCES 3 MAGAZINES EN 1
DES MILLIERS D'ASTUCES POUR DES CENTAINES DE JEUX !
DES DIZAINES DE SOLUTIONS COMPLÈTES...
GAGNEZ DU MATÉRIEL POUR ÉQUIPER VOTRE PC,
AINSI QUE LE JEU DE VOTRE CHOIX
3615 PCSOLUCES - 08 36 68 14 16

Toute l'actualité ciné, les dernières news, les horaires des films en salles pour toute la France, assistez gratos aux meilleures avant-premières, gagnez des places de ciné, des K7 Vidéo...
Ciné Live
3615 CINELIVE

CYBER PRESSE
Vous désirez connaître le sommaire de CINÉ LIVE, PC SOLUCES ou des BIBLES DES SECRETS, ou vous souhaitez commander nos anciens numéros ou encore vous abonner (paiement par CB accepté) :
08 36 68 84 48

Bloqué dans TUROK 2 ou dans un autre jeu ACCLAIM ?
Acclaim
Pour consulter nos astuces et nos solutions ou pour gagner nos meilleurs jeux :
3615 ACCLAIM - 08 36 68 24 68

APOCALYPSE, le jeu avec Bruce Willis, débarque chez ACTIVISION ! Retrouvez nos astuces, nos solutions et gagnez nos nouveaux jeux
ACTIVISION
3615 ACTIVISION - 08 36 68 17 71

Faites le tour du monde avec CRYO : de Chine à Versailles, en passant par Égypte et Atlantis, toutes les solutions de ces jeux sont sur :
CRYO
3615 CRYO

EIDOS
Astuces, solutions des jeux TOMB RAIDER et EIDOS vente par correspondance de la gamme Lara Croft
3615 EIDOS • 3615 TOMBRAIDER • 08 36 68 19 22

Un problème sur ODDWORLD ? "L'Odyssée d'Abe" ou "L'Exode d'Abe"
GT INTERACTIVE sont sur :
3615 GT INTERACTIVE
08 36 68 14 11

Retrouvez Pouce-Pouce et Sam Pyjam, ainsi que tous les jeux éducatifs HUMONGOUS sur : 08 36 68 29 19

Le "Duke" est de retour et il va bouffer de l'Alien !
DUKE NUKEM
Gagnez en exclusivité
Duke Nukem Time To Kill sur PlayStation :
3615 DUKE

Interplay
Gagnez Baldur's Gate
Pour tout savoir sur les jeux INTERPLAY PC et consoles, précipitez-vous :
3615 INTERPLAY - 08 36 68 24 68

KONAMI
Des infos, des astuces, des solutions complètes, des réponses personnalisées sur les jeux KONAMI :
3615 KONAMI - 08 36 68 16 15

SEGA
Pour tout savoir sur la DREAMCAST, la console du 3e millénaire ou sur n'importe quel jeu SEGA, contactez nos experts :
3615 SEGA - 08 36 68 01 10

Tarif audiotel minitel 3615 et 08 36 68 : 2,23F/min.

WEB WEB WEB

À CHACUN SON WEB

www.cinelive.com
www.playmag.presse.fr
www.music-up.com
www.pcsoluces.com

www.tips-secrets.com

Consultez des dizaines de news
Téléchargez des centaines de photos
Regardez les bandes-annonces cinéma
Plus de 500 filmographies en base de donnée
Lisez les astuces jeux vidéo du mois
Découvrez les derniers tests de jeux vidéo Pc et console
Abonnez-vous en ligne
Commandez les anciens numéros
Ecrivez-nous

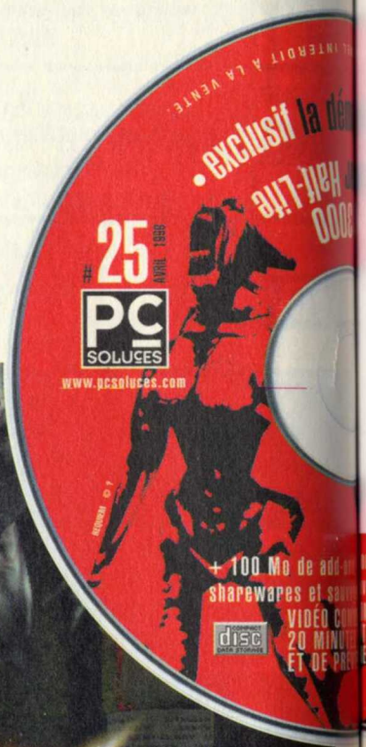
Le CD-Rom d

20 minutes de vidéos exclusives

Alien VS Predator
Civilization Call To Power
L'Amerzone
Street Wars
X Wing Alliance
Atlantis 2
Descent 3
Requiem
Tanktics
Chroniques de la Lune Noire
Hell Copter
Starshot
Vampires

11 Démos jouables

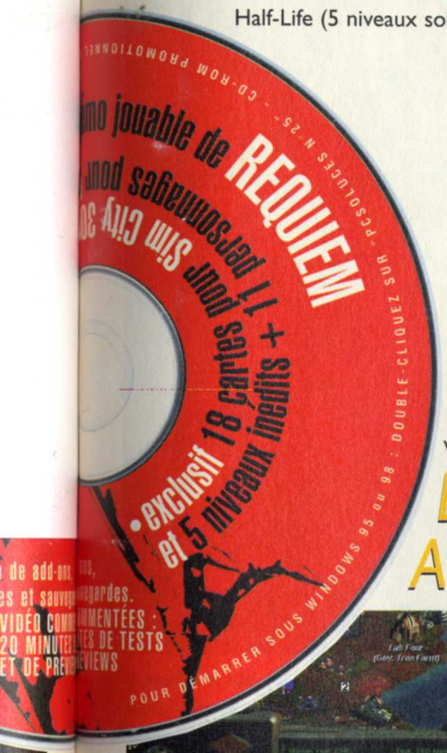
Lander
Requiem Avenging Angel (exclusif !)
Thief The Dark Project
Warzone 2100
Machines
SBK Super Bike Championship
Toca 2 Touring Cars
Worms Armageddon
Redline
Starshot : Panique au Space Circus
Turok 2



e PC Soluces

Des niveaux supplémentaires pour...

Half-Life (5 niveaux solo, 11 nouveaux persos) Motocross Madness (1 circuit) Sim City 3000 (nouvelles cartes)



Half-Life : 5 niveaux solos et 11 nouveaux persos pour jouer en réseau !

Sim City 3000 : 18 nouvelles cartes

Des sauvegardes et trainers pour...

Alpha Centauri (trainer)
Montezuma's Return (trainer)
Viper Racing (trainer et sauvegardes)
Thief : Dark Project (trainer)
Tex Murphy Overseer (sauvegardes)
Half-Life / Worldcraft (sauvegardes du guide)
Test Drive 5 (trainer)

Des trainers et des sauvegardes pour Alpha Centauri, Tex Murphy, Half-Life...

Des patches et mises à jour pour...

Alerte Rouge (mise à jour)
FIFA 99 (patch SB Live, PCI 128, Voodoo Banshee et Voodoo2)
Power Slide (patch cartes 3D et jeu réseau)
Baldur's Gate (mise à jour)
Myth II (patch cartes 3D)
Sin (patch 3DNow!)
Creatures 2 (mise à jour)
Tex Murphy Overseer (patch permettant d'accéder à l'étude de Gideon)

Patches : et les jeux fonctionnent enfin !

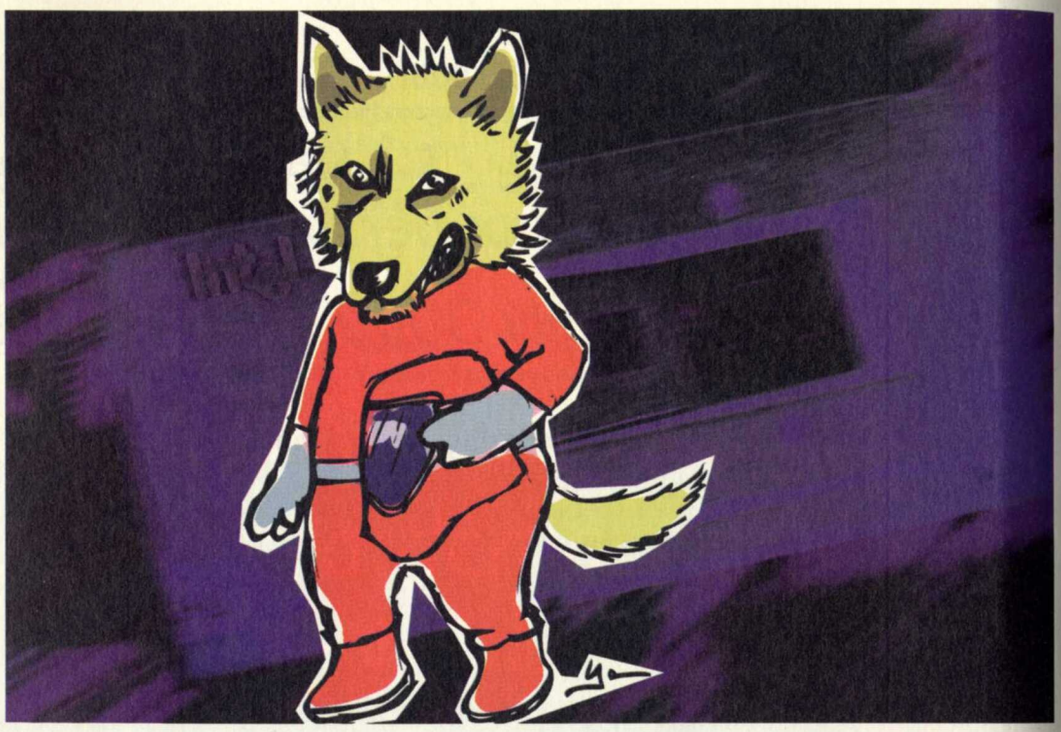
Des sharewares

Associate (utilitaire)
EditPad (utilitaire texte)
HD Morph (utilitaire)
SortPics (utilitaire graphique)
Clean 98 (utilitaire)
Equalizer 99 (utilitaire son)
Imager (utilitaire graphique)
Stay Alive (utilitaire)
Desks At Will (utilitaire)
Explore-It (utilitaire)
MP3 To EXE (utilitaire son)
Thumb Nailer (utilitaire graphique)
Easy CD-DA Extractor (utilitaire son)
Hard Info Pro (utilitaire)
Powerteak (utilitaire)
Win Navigator (utilitaire)

LE PENTIUM III

ÇA Y EST, LE 28 FÉVRIER, LE PENTIUM III A FAIT SON APPARITION SUR LES ÉTAGÈRES DES ASSEMBLEURS. INTEL, DE PLUS EN PLUS INQUIÉTÉ PAR LA CONCURRENCE HARDIE D'AMD, N'EN FINIT PLUS DE PROPOSER DES PROCESSEURS DE PLUS EN PLUS PUISSANTS ET DE MOINS EN MOINS CHERS. QUANT À SAVOIR SI LES PENTIUM DEVIENNENT DE PLUS EN PLUS INDISPENSABLES, C'EST UNE AUTRE HISTOIRE...

YANN LEBECQUE



Ça y est donc, voici, déjà, la nouvelle famille de processeurs d'Intel, le Pentium III (anciennement Katmai) qui vient remplacer le Pentium II, à peine installé. Le Pentium III, comme toujours, apporte son lot d'innovations technologiques censées nous donner puissance et confort dans l'utilisation de nos applications courantes.

Et avec le Pentium III, Intel nous refait le coup du Pentium MMX en rajoutant 72 nouvelles instructions exclusives. Le MMX, pour ceux qui l'ignorent encore, est un ensemble de 57 instructions dédiées au multimédia (MMX pour MultiMedia eXtension) et qui utilisaient la technique du "Streaming SIMD". Kézaco ? Ce sont des instructions "spéciales" qui peuvent agir sur plusieurs données en une seule fois (SIMD est l'acronyme de Single Instruction Multiple Data ou une Seule Instruction Plusieurs Données). Avec le Streaming SIMD du Pentium III, certains fonctions peuvent s'appliquer parallèlement à quatre instructions en même temps, soit en un cycle d'horloge, et, innovation par rapport au SIMD du MMX, ces données ne sont pas des entiers mais des nombres à virgules flottantes.

SIMD POUR QUOI FAIRE ?

Tout cela est bien joli en théorie, mais concrètement, quel en est l'intérêt pour l'utilisateur ? À en croire Intel, le Streaming SIMD permettra d'accélérer un grand nombre de tâches spécifiques, comme le calcul d'images 3D, la déformation d'images bitmap, la reconnaissance vocale, le traitement du son et l'animation. Du moins en théorie...

En effet, il faut bien comprendre une chose : pour qu'un logiciel tire parti de la puissance du Pentium III, il faut absolument qu'il utilise certaines des 72 nouvelles instructions. Eh oui, l'optimisation n'est pas "automatique" : si un jeu, par exemple, tourne sur Pentium II, l'amélioration apportée par le Pentium III n'aura rien à voir avec les nouvelles instructions mais sera éventuellement due à la fréquence plus élevée ou aux cartes plus puissantes.

Mais la puissance de calcul n'est bien évidemment pas le seul argument qu'Intel avance pour promouvoir son dernier-né. Non, le véritable cheval de bataille du fondeur est Internet !

INTERNET FOR EVER !

Internet est en pleine explosion, cela n'a pas échappé à Intel, loin s'en faut. À l'heure où les applications Bureautique n'ont plus besoin de puissance supplémentaire et où les jeux utilisent des cartes spécifiques pour fonctionner parfaitement (les fameuses cartes accélératrices 3D), Intel se retrouve un peu à court d'arguments pour nous pousser à acheter un nouveau processeur. Heureusement, Internet est là, et les lacunes techniques des utilisateurs quant à la bande passante et aux caractéristiques des connexions RTC permettent à Intel de promettre cyber-monts et télé-merveilles à tout un chacun !

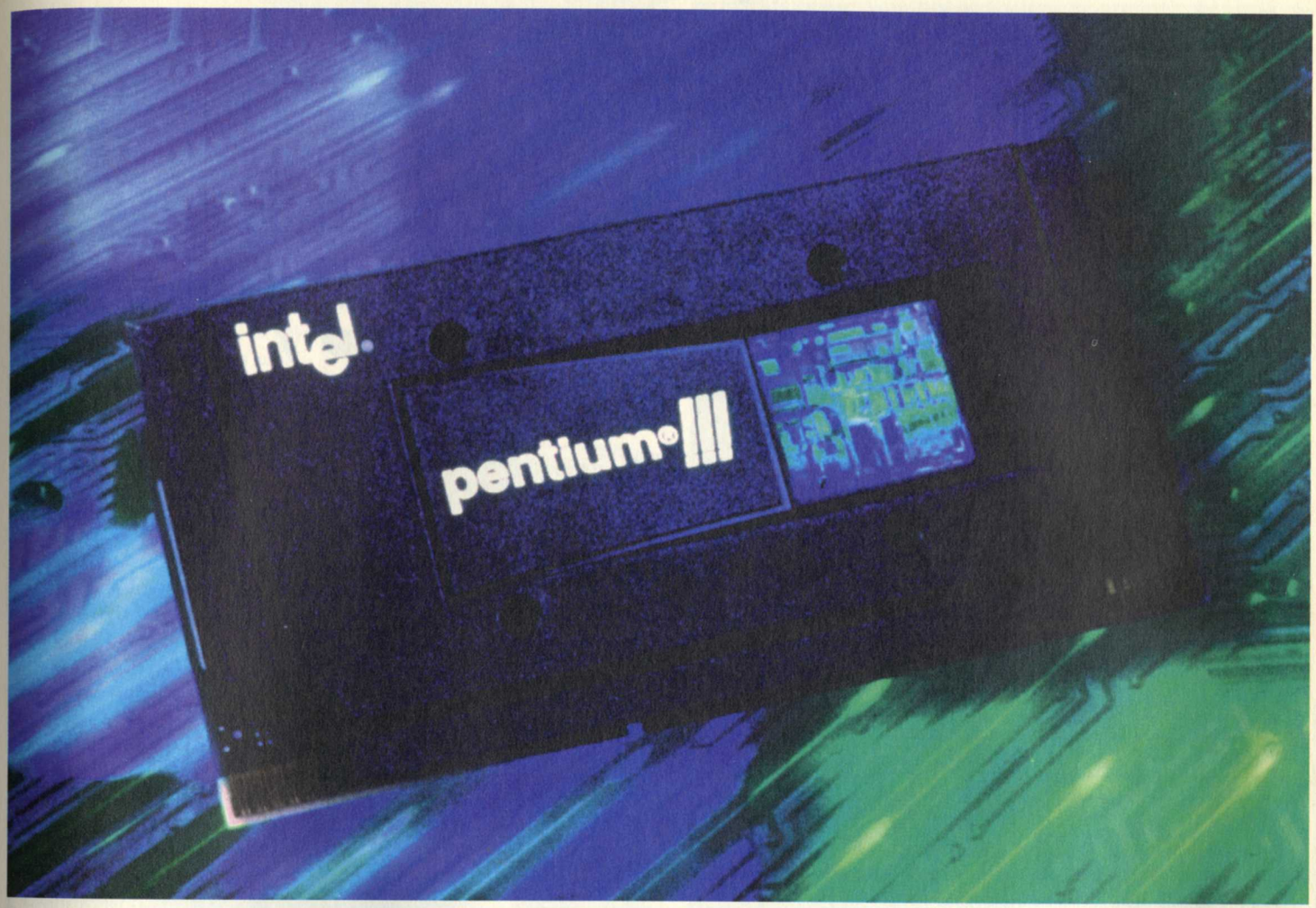
Des films en temps réel, des échanges économiques, des visites virtuelles de magasins on-line... Bref, une vie courante virtuelle sur Internet, pas moins !

Mais Intel semble malheureusement oublier un "détail" : l'Europe de l'Ouest ce n'est pas les États-Unis. Et la France, pour prendre un exemple qui nous intéresse vraiment, encore moins. Pour commencer, soyons "vulgaires" et parlons argent. Une connexion Internet coûte encore cher à l'utilisateur, qui doit chaque mois s'acquitter d'une facture pour le moins salée. Ce qui influe directement sur le nombre de connectés à Internet, qui reste tout de même encore très bas.

De plus, la technique vient aussi apporter ses limites aux rêves "échangistes" d'Intel. Quoi qu'on en dise, le flux de données n'est pas illimité, et le débit a une nette tendance à s'affaisser dès lors que de nombreux abonnés vont légitimement surfer. Un processeur, aussi puissant soit-il, ne pourra rien changer à ce phénomène qui est du ressort des câblo-opérateurs. Intel contourne donc le problème en annonçant que son processeur est suffisamment puissant pour tout calculer en temps réel, et nous propose des dessins animés en 3D sur Internet. Dans ce cas, le réseau envoie au PC les données décrivant la scène à afficher, et c'est le PC qui calcule tout. Une solution intéressante, mais qui ne s'applique pas aux films, où rien n'est calculé en temps, la compression des données ayant atteint une certaine limite (le MPEG-2 temps réel sur le réseau n'est donc pas pour tout de suite).

INTEL ESPION

Concernant les échanges sur Internet, Intel propose une sécurité supplémentaire appelée codage par numéro de série. Ce codage utilise le numéro de série, unique, du processeur Pentium III pour vous identifier, en plus d'un code ou de tout autre moyen supplémentaire. Certes, cette technique est intéressante, mais rien n'empêchera jamais les pirates de se faire passer pour d'autres, et cela fait planer un danger sur la vie privée. Bien sûr, Intel affirme qu'il n'en est rien, que la vie privée ne sera en rien mise en danger avec le Pentium III. Pour preuve, cette option n'est qu'optionnelle, et vous



pourrez donc désactiver la communication du numéro de série de votre processeur. Reste que le doute subsiste. On ne se refait pas...
Intel non plus ne change pas, d'ailleurs, puisque ce Pentium III va avoir un impact significatif sur les configurations, avec la création d'un nouveau chipset de carte-mère prenant en charge les dernières innovations.

ON PREND LES MÊMES ET ON CHANGE TOUT

Eh oui, le Pentium III, s'il ne révolutionne pas vraiment la technologie informatique, propose le support des tout nouveaux matériels du marché : AGP 4x, mémoire Rambus, Ultra-DMA 66... Ça va faire mal au portefeuille !
Le nouveau chipset en question est le 440JX, jeu de composants qui remplacera à terme le chipset 440BX des cartes-mères pour Pentium II. Ce chipset supportera les composants suivants.
AGP 4x : les cartes-mères 440JX disposeront d'un bus AGP 4x qui devrait logiquement multiplier par deux le taux de transfert pour les cartes graphiques AGP... À condition que la carte soit compatible AGP 4x (la S3 Savage 4D ou l'ATI 128GL par exemple). L'affichage 3D devrait donc être encore meilleur.

RAMBUS DRAM :

si les cartes-mères supportent toujours la SDRAM, elles pourront aussi tirer profit des mémoires Rambus DRAM. Ce type de mémoire est extraordinairement puissant, puisque le débit est de l'ordre de 1,6 Go/s ! Leur fréquence peut atteindre 800 MHz (contre 100 MHz pour les meilleures SDRAM), et l'on parle même de 1 GHz ! Le coût de la Rambus DRAM devrait être 20% plus cher que celui de la SDRAM.

BUS MÉMOIRE CADENCÉ À 133 MHZ :

Si les cartes-mères 440BX ne peuvent disposer d'une fréquence supérieure à 100 MHz, le 440JX devrait porter cette limite à 133 MHz, ce qui permettra au Pentium III d'exister en version 600 MHz.

ULTRA DMA 66 :

avec ce nouveau protocole de transfert, le débit maximal des disques durs passera de 33 Mo/s à 66 Mo/s.

Bref, voici des annonces pour le moins enthousiasmantes. Mais du calme ! En effet, les premières cartes-mères 440JX ne devraient pas voir le jour avant le mois de mai 1999. Vous l'aurez donc compris, mieux vaut attendre avant de succomber au chant des sirènes technologiques. Même si les premiers PC architecturés autour d'un Pentium III arrivent à un prix très intéressant (aux alentours de 10.000 F TTC), leur prix ne fera que baisser, comme toujours, au cours des prochains mois, période nécessaire à l'intégration des éléments nouveaux (cartes-mères 440JX, disques durs Ultra DMA 66, Rambus DRAM...) et à l'apparition de logiciels tirant parti des 72 nouvelles instructions du Pentium III.

intel inside
pentium® III
PROCESSOR

6 raisons de braquer votre grand-mère

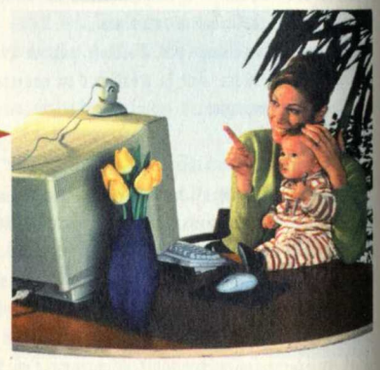
$hopping

Jet Leader 3D USB

À première vue, ce joystick n'a rien d'extraordinaire. On se doute qu'il doit s'adapter aux simulateurs de vol, et que son interface, pratique pour reprogrammer toutes les touches sous Windows 95 et 98, permet de le prendre en main très rapidement. Mais il se branche sur un port USB (d'où son nom...), ce qui lui permet d'être détecté automatiquement et "à chaud" sous Windows. Avec lui, plus de problèmes de configuration. On peut tout de suite se servir de son chapeau chinois huit directions, de sa manette des gaz, ainsi que du manche disposant de trois axes de rotation. Stable et résistant, il devrait faire merveille avec les simulateurs de vol.

Constructeur : Guillemot Corporation

Prix : env. 400 FTTC



QuickCam Pro

Internet, c'est rigolo. Internet, on fait ce qu'on veut avec. Internet, si on veut, on envoie sa photo. Mais surtout, Internet, si on veut, on envoie des images en temps réel. Pour cela, il faut une "webCam", petite caméra qui numérise et envoie une image sur son site à intervalles réguliers. La QuickCam Pro de Logitech s'en charge sans problème grâce à son port USB. Mais on peut aussi réaliser des séquences vidéo en 640x480 (attention à la taille du disque dur !). Internet, c'est rigolo, mais qu'est-ce que ça coûte cher, leurs gadgets, quand même !

Constructeur : Logitech

Prix : env. 1.200 FTTC

Race Leader Force Feedback USB

Ce volant Force Feedback, l'un des moins chers du marché, est aussi l'un des moins puissants en termes de retour de force. Et ce n'est pas l'intégration du port USB qui changera grand-chose à l'affaire. Certes, son look est agréable, et les 27 effets intégrés, grâce à la puce I-Force, rendent bien les sensations de conduite. De plus, la version série s'est plutôt bien vendue, ce qui nous pousse à croire qu'avant la puissance du Force Feedback, la plupart des joueurs recherchent la modicité du prix. Cette version ne change rien à une recette qui marche, et l'USB permettra de se servir du volant sans monopoliser de port série supplémentaire.

Constructeur : Guillemot Corporation

Prix : env. 1.000 FTTC

Avenger

L'Avenger est un gamepad façon PlayStation version obèse. On y trouve une croix directionnelle numérique et un petit stick analogique six boutons. Grâce à ce genre de pad, on peut passer d'un jeu de plates-formes, de sport ou de baston (je sais, sur PC, c'est plutôt rare...), à un jeu entre arcade et simulation (NFS3, Speed Busters...) sans aucun problème. Certes, il n'est pas des plus esthétiques, mais son prix ainsi que son indéniable aspect multi-usage vous feront peut-être oublier ce détail.

Constructeur : Logic 3
Prix : env. 200 FTTC

WingMan Gamepad

On peut faire confiance à Logitech quand il s'agit de périphériques d'entrée. Les souris ergonomiques et fiables, c'est sa spécialité. Mais les gamepads ne sont pas en reste. Ainsi, le WingMan Gamepad, un gamepad 8 directions, 9 boutons et 2 boutons de tir automatique. Le WingMan est vendu avec le logiciel WingMan Profiler, qui permet de le configurer très simplement sous Windows. Point intéressant, on peut très facilement changer de périphérique (volant, joystick...) sans se prendre la tête, toujours à l'aide de ce logiciel.

Constructeur : Logitech
Prix : env. 250 FTTC

Dance e-Jay 2

Après Dance e-Jay, logiciel de création musicale dans la lignée de Magix Music Maker, voici venir Dance e-Jay 2. Ce logiciel permet de créer de la dance music grâce un module d'enregistrement seize pistes, à un générateur de séquences rythmiques et aux nombreux samples fournis sur le CD. Faut aimer. Cela dit, c'est assez drôle, bien fait, accessible à tout le monde, et cela devrait plaire aux amateurs de "dance" qui sont peut-être nombreux...

Editeur : PXD Musicsoft
Prix : env. 250 FTTC

Pro Lite 46a

Eh oui. Ça existe. Ça s'appelle un écran plat LCD de 18,1 pouces de diagonale (46 cm, soit l'équivalent d'un 20 pouces cathodique). Ça se branche sur la carte graphique et c'est beau. C'est beau mais c'est cher, quand même. Si vous êtes un graphiste exigeant ou un financier pété de tunes, n'hésitez pas !

Constructeur : Iiyama
Prix : env. 21.700 FTTC

Le lexique de PC Soluces

Pour comprendre tout ce qu'on vous raconte en clair...

3Dfx
Société qui a créé les puces Voodoo (Voodoo Rush, Voodoo Graphic et Voodoo 2). On l'associe généralement aux cartes architecturées autour du Voodoo Graphic (Monster 3D, Maxi Gamer, Righteous 3D...).

AGP
Accelerated Graphic Port. Port dédié aux cartes graphiques sur les cartes-mères permettant d'accélérer l'affichage. Les données ne transitent plus de la mémoire centrale à la mémoire vidéo en passant le bus PCI, assez lent, du PC, mais par un bus spécial. Il est même possible de stocker les données vidéo dans la mémoire centrale, moins chère et plus importante que la mémoire de la carte graphique.

Anti-aliasing
Anti-crénelage. Technique permettant d'éliminer l'effet de créneau sur les bords des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Benchmark
C'est un programme qui sert à tester les performances d'un matériel, d'un périphérique. On utilisera par exemple un benchmark vidéo pour voir la vitesse d'affichage d'une carte graphique.

Chipset
Ensemble de composants. Un chipset est l'ensemble des composants formant une famille de matériels. Le chipset 3Dfx est, par exemple, l'ensemble des puces nécessaires à la création d'une carte dite 3Dfx. C'est ce chipset qui gère la 3D.

Clipping
Effet d'apparition soudaine des objets 3D dans le champ de vision du joueur. Cela est dû au fait que le nombre d'objets affichés ayant une limite, il faut fixer un seuil de distance au-delà duquel plus rien n'est affiché. Fort heureusement, de nombreuses techniques existent pour pallier ce genre d'inconvénients, dont le fogging.

Dessin Bitmap
C'est un dessin composé de points (ou pixels).

Dessin vectoriel
C'est un dessin composé uniquement de lignes (vecteurs). L'intérêt de ce genre d'images, c'est qu'on peut changer leur taille (zoom ou dézoom) sans altérer le dessin d'origine. Les images vectorielles sont souvent moins belles que les images Bitmap.

Dual-Texture
Plaquage de deux textures superposées sur une même face d'un objet 3D. Cela permet un rendu plus réaliste du ciel, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Écran splitté
Division en deux de l'écran dans le sens horizontal ou vertical permettant à deux joueurs de jouer simultanément.

FMV
Full Motion Video (cf. scène cinématique).

FPS
Frame Per Second. Nombre de trames affichées à la seconde par un jeu ; «110 fps» signifie donc 110 demi-images par seconde, une trame représentant les lignes paires ou impaires de l'écran.

Gameplay
C'est la jouabilité d'un jeu. C'est le plaisir de jouer immédiat grâce à une prise en main excellente, une difficulté bien dosée et une grande variété. C'est donc moins l'apparence que le fond qui détermine le gameplay d'un jeu.

Glide
Bibliothèque de fonctions de calcul en temps réel de scènes 3D propres aux cartes accélératrices 3Dfx Voodoo Graphic.

IA
C'est l'acronyme d'Intelligence Artificielle. On appelle ainsi la partie d'un programme informatique qui est chargée de simuler le rôle d'un adversaire humain. Plus l'IA est performante, plus les adversaires auront un comportement proche de celui de personnages réels.

Lens Flare
Effet d'éblouissement de l'objectif d'une caméra par une source lumineuse trop importante (le soleil par exemple), occasionnant l'apparition de ronds surexposés à l'image. Ce problème des objectifs est simulé dans les jeux pour renforcer l'impression de réalisme ! C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Light Sourcing
Calcul de l'éclairement des surfaces en fonction de sources lumineuses ou colorées. Permet de rendre l'effet des flammes sur les objets ou l'éclairement de couloir par le passage d'un rayon laser rouge ou vert, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Mhz
MégaHertz. Soit un million de Hertz. Cette unité représente le nombre de cycles par seconde. Un processeur cadencé à 333 MHz effectue donc 333 millions de cycles par seconde.

Mip-mapping
Utilisation de plusieurs tailles de textures affichées en fonction de leur distance par rapport à la «caméra». Cela accélère l'affichage des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Ombrage de Gouraud
Méthode de calcul de l'éclairement des surfaces de façon réaliste. Cela évite d'avoir un gros rond éclairé entouré d'une soudaine zone d'ombre. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

PowerVR
Processeur de calcul 3D développé par Nec. Sa nouvelle version, la PCX2, équipe les cartes accélératrices 3D Apocalypse 3Dx de Videologic, Matrox M3D et la future console Katana de Sega.

RPG
C'est l'acronyme de Role Playing Game ou jeu de rôles (JDR) en français. À l'origine, c'est une forme de jeu où des joueurs se réunissent autour d'une table pour incarner des personnages dans un univers imaginaire, sous la direction d'un maître de donjon. La version informatique du RPG consiste surtout à incarner un personnage dont on gère les caractérisitiques (qui s'améliorent avec l'expérience) et l'inventaire (où se trouvent de nombreuses armes) afin de mener une aventure où les combats ont la part belle.

Scène cinématique
Séquence non interactive d'un jeu présentant le déroulement du scénario. Ce sont des séquences vidéo.

Tri-linear Filtering
Association du Bi-linear Filtering et du Mip-Mapping. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

CRASH TEST

GUILLEMOT NOUS AVAIT DÉJÀ ÉTONNÉS AVEC SA CARTE MAXI HOME STUDIO PRO, VÉRITABLE STUDIO D'ENREGISTREMENT À DOMICILE. ET VOILÀ QUE LE CONSTRUCTEUR FRANÇAIS SE LANCE DANS UN PROJET ENCORE PLUS ÉPOUSTOUFLANT. PARFAIT POUR LES JOUEURS, IDÉAL POUR LES MUSICIENS EXIGEANTS, CETTE CARTE-SON A DE QUOI RÉVOLUTIONNER LE MARCHÉ !

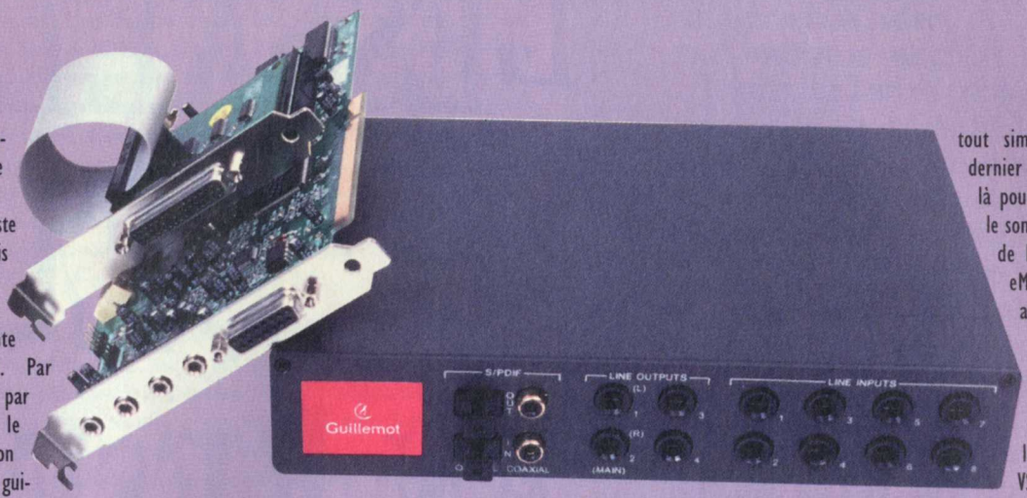
Maxi Studio ISIS

LA MUSIQUE ET LE JEU

Lourd. Voilà l'impression que l'on a lorsque l'on se saisit du carton de la Maxi Studio ISIS. Il faut dire que le package est complet, et ce n'est rien de le dire. En effet, en plus d'une carte-son assez semblable à ses congénères, on trouve une carte-fille, comme pour la Maxi Home Studio Pro. Mais là où réside la grosse nouveauté, c'est dans le rack externe, raison de cette surcharge pondérale peu commune pour un produit de ce genre. Ce rack est en effet ce qui va rendre fou plus d'un musicien sur PC. C'est grâce à lui que l'on peut connecter tous ses instruments pour faire du Direct-to-Disc sans soucis. Mais reprenons depuis le début, pour ceux qui ne connaîtraient pas le principe du multipiste à la base de la musique audio/MIDI de qualité professionnelle sur PC...

POSSIBILITÉS PAS POSSIBLES...

L'ISIS est donc une carte-son... Non. L'ISIS est LA carte-son de nombre de musiciens sur PC. Explications. Lorsque l'on souhaite créer un CD à partir d'un morceau que l'on a créé, il faut enregistrer chaque instrument et chaque voix séparément. On stocke chaque enregistrement sur une piste (mono) ou deux pistes (stéréo). On parle alors de multipiste. Chaque piste peut ensuite être écoutée seule, pour vérifier la qualité de l'enregistrement. On peut aussi - surtout - ajouter des effets et des traitement sur chacune de ces pistes. Ces effets sont nombreux et indispensables à l'obtention d'un enregistrement de qualité professionnelle. Ces effets, connus des musiciens, sont la Reverb (qui donne le rendu sonore d'un lieu particulier, comme une salle de concert, par exemple), l'écho, le chorus, et d'autres effets divers et variés permettant de modifier le son de façon étonnante. Les traitements, quant à eux, sont l'égualisation (réglages des basses, mediums, aigus...), le nettoyage du son (suppression du souffle et des divers parasites). Bref, dans un premier temps, l'ordinateur nous permet



d'obtenir un son d'excellente qualité. Mais ce n'est pas tout.

Le principe du multipiste consiste à pouvoir (mais ce n'est pas obligatoire) enregistrer chaque piste indépendante l'une après l'autre. Par exemple, on commence par la batterie, puis, sur le rythme de la batterie, on va rajouter la basse, la guitare et, enfin, les voix. On peut ainsi améliorer chaque piste, voire la réenregistrer, sans perdre le travail précédemment effectué. Pour que cela soit possible, il faut que la carte soit Full-Duplex, à savoir qu'elle puisse lire plusieurs pistes audio et MIDI (qui sont autant de fichiers sur le disque dur) tout en enregistrant une nouvelle piste sur le disque. Le matériel périphérique doit donc suivre : mémoire importante (minimum 64 Mo de RAM), processeur rapide pour les traitements sonores (Pentium minimum, Pentium II recommandé) et le disque dur doit pouvoir transférer les données très rapidement (donc au minimum Ultra-DMA 33). Vous le voyez, si la carte-son est le nerf de la guerre, le PC n'en doit pas moins être respectable...

À veut, à peut

La Maxi Studio ISIS répond donc à toutes les exigeances énoncées ci-dessus. Mais elle va plus loin. Beaucoup plus loin. Pour commencer, elle peut numériser à 44,1 kHz (qualité CD), mais aussi à 48 kHz (qualité supérieure pour des traitements plus fins), fréquences d'échantillonnage qui ne sont pas approximatives mais rigoureusement exactes. En effet, tout au long du développement de cette carte, les ingénieurs de Guillemot ont tenu à respecter un cahier des charges très strict en termes de qualité. Les musiciens sont susceptibles, mais ce n'est pas l'ISIS qui va leur mettre les nerfs en pelote. Elle peut aussi enregistrer une source numérique via des connecteurs RCA dorés ou optiques, en se calant sur la fréquence du lecteur externe (lecteur DAT, par exemple). On obtient ainsi un clone parfait de l'original, sans aucune perte d'information. Elle peut aussi enregistrer huit pistes audio séparées en même temps, ce qui est idéal pour enregistrer un live de qualité !

Mais vous allez vous demander comment enregistrer des instruments sur une carte-son, avec tous ces câbles à brancher au PC. C'est là qu'intervient le rack externe. Ce dernier, relié par un câble de deux mètres à la carte-fille, comporte huit entrées analogiques et quatre sorties analogiques au format Jack 6,35, standard dans le monde de la musique. Il comporte aussi deux connecteurs numériques RCA dorés et deux connecteurs numériques optiques ainsi qu'un entrée et une sortie MIDI (qui sont au format MIDI et non pas joystick, enfin !) et un MIDI Thru. Côté connexions, l'ISIS est parfaite. En effet, le rack vous évite d'avoir à effectuer des connexion en aveugle à l'arrière du PC. L'ordinateur devient un véritable studio d'enregistrement numérique puissant et enfin convivial !

Une carte incroyable, un prix incroyable, des logiciels incroyables !

Pour tirer profit des possibilités de la carte, Guillemot a inclus trois logiciels, et nous ne sommes pas au bout de nos surprises. Le premier est Cool Edit SE, un logiciel permettant de traiter le son de façon très précise pour lui donner l'aspect que l'on recherche, à l'aide de nombreux filtres. Le deuxième est Acid DJ, un multipiste ludique et puissant, permettant de faire de la musique en collant des samples sur huit pistes séparées (il y a un CD d'échantillons très nombreux et de bonne qualité) et capable, tenez-vous bien, de modifier la vitesse de lecture sans modifier la hauteur des notes en temps réel ! Incroyable, tout simplement incroyable. Le dernier logiciel, quant à lui, est là pour convaincre ceux qui ne le sont pas déjà, puisqu'il s'agit de Logic Audio Pro ISIS de eMagic, un séquence audio/MIDI multipiste professionnel, largement comparable, pour ce qui est de sa puissance et de ses possibilités, à un logiciel comme Cubase VST, rien de moins ! Avec lui, vous pourrez créer les mix destinés à être enregistrés sur CD : quatre bus d'effet, quatre inserts et trois équaliseurs par piste, sur un maximum de seize pistes stéréo, compatibilité avec les Plug-Ins DirectX, interface simple et conviviale... Ce n'est pas pour rien qu'eMagic est leader en Allemagne !

Bref, la carte ISIS est la solution idéale pour qui cherche à enregistrer de la musique sur son PC, son seul défaut étant son prix : à 2300 F TTC environ, elle risque de passer pour une carte moins puissante qu'elle ne l'est. En effet, il faut plutôt compter 6000 F, d'habitude, pour avoir une telle carte avec un rack de connexion externe ou en façade...

Pour les joueurs et les joueurs

Mais si vous ne jouez pas seulement de la musique, mais que vous vous adonnez aussi aux joies du jeu vidéo, ce qui doit être votre cas vu que vous êtes en train de lire PC Soluces, sachez que l'ISIS est très bien pourvue de ce côté-là aussi. En effet, les cartes haut de gamme ne sont que rarement capables de prendre en charge la gestion du son dans les jeux vidéo, pour des raisons de compatibilité. La carte ISIS le fait, et le fait bien. Elle est compatible avec tous les jeux du moment, et son support DirectSound 3D lui permet de rendre parfaitement l'ambiance sonore en gérant quatre enceintes. On peut régler le son très finement en ajoutant des effets surround, reverb ou chorus, pour parfaire le son de ses jeux préférés et enregistrer ces réglages (Presets). Deux-cent-cinquante Presets sont fournis (Unreal, Half-Life, NBA Live 99...) pour vous éviter d'avoir à le faire, et de nouveaux Presets seront bientôt disponibles sur le site Internet de Guillemot.

Bref, la Maxi Studio ISIS m'a étonné, vous étonnera, et personne ne sera déçu par son achat, pourvu que le but premier soit la musique, puisque son prix, très supérieur à celui des cartes-son traditionnelles, reste imbattable par rapport aux solutions haut de gamme. ***Yann Lebecque***

Bloc technique

Constructeur : Guillemot Corporation

Matériel fourni : carte principale, carte-fille, rack externe, Cool Edit SE, Logic Audio Pro ISIS, Acid DJ, CD de 200 Mo de samples, CD de démo de Cubase Score VST, Cakewalk Audio Pro 8.0, WaveLab et Rebirth. Logiciels d'interface Guillemot (Console 8/4, Instrument Manager, Soundbank Manager, Média Station).

Echantillonnage : 32 kHz, 44,1 kHz, 48 kHz ou signal d'horloge S/PDIF.

MIDI : synthétiseur avec table d'ondes hardware 64 voies, 4 Mo d'échantillons de Roland Corporation, mémoire extensible à 36 Mo par barette SIMM standard

Connexion : 8 entrées analogiques, 4 sorties analogiques Jack 6,35, convertisseur N/A A/N 20 bits, entrée et sortie stéréo numériques avec RCA plaqué or ou optique, connecteurs DIN MIDI-In/MIDI-Out/MIDI-Thru.

Configuration jeu : son 3D positionnable sur 4 enceintes, surround temps réel sur 2 ou 4 enceintes, effets spéciaux.

Compatibilité : GM, GS, Roland MPU-401 mode UART, Plug&Play, DirectSound et DirectSound 3D Accelerator (DirectX 6), Sound Blaster, Sound Blaster Pro et Adlib.

LES SALLES DE JEUX EN RESEAU

TOUS LES JEUX BÉNÉFICIENT MAINTENANT D'UN SUPPORT RÉSEAU EXCEPTÉ PEUT-ÊTRE LES JEUX D'AVENTURE. POUR POUVOIR EN PROFITER, LES JOUEURS FRANÇAIS ONT À LEUR DISPOSITION INTERNET, MAIS LES COMMUNICATIONS TÉLÉPHONIQUES LOCALES EN FRANCE REVIENNENT TROP CHER. INSTALLER PLUSIEURS ORDINATEURS CHEZ SOI ET ATTENDRE LES COPAINS COÛTE ENCORE PLUS CHER, ET DÉPLACER LES ORDINATEURS N'EST PAS TOUJOURS LA BONNE SOLUTION. IL EXISTE DONC UNE SOLUTION DE SUBSTITUTION : LES SALLES DE JEUX EN RÉSEAU. SONT-ELLES LE NOUVEAU PARADIS DU JOUEUR ?

LÉO DE URLEVAN

ASJR OU PAS ?

Pour l'élaboration de ce dossier, nous avons visité des salles de l'ASJR (Association des salles de jeux en réseau). L'ASJR regroupe une trentaine de salles dans toute la France. Pour être membre de l'association, il faut posséder une salle avec de nombreuses machines puissantes. Mais il existe aussi des salles n'en faisant pas partie. Si vous en gérez une, n'hésitez pas à nous envoyer un courrier pour nous décrire un peu votre salle et son matériel.

Qu'est-ce qu'une salle de jeux en réseau ? C'est un endroit où vous payez pour jouer pendant un temps donné à un jeu vidéo contre des adversaires humains. Les avantages sont nombreux et même s'il faut payer alors qu'on a déjà le jeu à la maison, ça vaut le détour, ne serait-ce qu'en raison du manque évident d'intelligence artificielle dont souffrent les jeux actuels.

Imaginez-vous en train de vous balader dans la rue, lorsque soudain, vous voyez une salle de jeux en réseau. Curieux de nature, vous vous arrêtez. Vous regardez, une demi-heure ; des gens rentrent, des gens sortent ; vous restez là, à ne rien faire. Vous vous demandez ce que c'est. Vous bougez légèrement et vous vous arrêtez. Les hommes vous regardent bizarrement et les jeunes filles rient en se moquant de vous. Bref, vous avez l'air con. Pourquoi ? Parce que vous n'avez pas encore lu l'article qui suit. Pour ne plus avoir l'air con en société, lisez PC Soluces ; ça évite la honte.

Bon ça y est, vous avez lu l'artiche, vous entrez. Vous arrivez, d'un air décontracté, devant le mec qui semble s'occuper de la "boutique". Il faut dire bonjour, car c'est la moindre des choses. La conversation qui suit peut être d'une platitude extraordinaire donc nous vous donnons les conseils pour poser les bonnes questions. Je ne sais plus qui a dit : "Le vrai savant est celui qui pose les bonnes questions, pas celui qui donne les réponses". Ben à PC Soluces, on fait les deux, histoire d'être sûr. Parlez-lui de ses tarifs, regardez la salle ou demandez à la voir si vous ne l'avez pas sous les yeux. Fait-il parti de l'ASJR ? Les gens semblent-ils sympathiques ? Le contact humain (ce que recherchent les gens venant dans ce genre de salle en fait) est-il présent ?

En fait, la sélection d'une salle de jeux en réseau dans laquelle vous viendrez assidûment se fait en deux étapes. La première est une sélection naturelle. Est-ce que c'est pas trop cradingue ? Est-ce que l'on n'est pas entassé les uns sur les autres ? Est-ce que c'est fumeur ou non fumeur ? Est-ce que c'est loin de chez moi ?

QU'EST-CE QUE L'ON Y TROUVE ?

Tout d'abord, il faut savoir que créer une salle de jeux en réseau est moyennement rentable. Le chiffre d'affaires le plus élevé que l'on nous ait annoncé est de 60.000 francs et encore, pas tous les mois. Si vous avez plusieurs employés, il faut obligatoirement diversifier les activités. Il n'est donc pas rare de voir des salles de jeux en réseau proposer des cafés ou des boissons fraîches à des prix toutefois raisonnables ; on n'est pas en boîte, après tout. Dans certaines salles, le café est même gratuit. Très souvent, on propose aussi des heures de connexion sur Internet. Très souvent, ces salles fonctionnent avec des magasins d'informatique. Elles partagent le bail avec une société ou ont été créées après un magasin. Pas une salle ne ressemble à une autre. On peut aussi bien se retrouver dans une cave aménagée que dans une boutique de matériel ou une sorte de bar sympathique. Mais elles ont toutes un point commun. Les personnes qui s'y retrouvent sont plus intéressées par ce qui se passe à l'écran que par tout autre chose. Enfin bon, de temps en temps, c'est bon d'aller boire un coup quand même. Ah, à propos, ne comptez pas vous murger la tronche. Ces salles n'ont qu'une licence I à proposer. Vous n'aurez donc que des boissons non alcoolisées. Avouez aussi que c'est beaucoup plus simple de jouer avec l'esprit clair. En parlant de jouer... À quoi on joue dans ces salles ?

À QUOI ON JOUE DANS CES SALLES ?

À Starcraft. Et puis, euh, Starcraft. Et encore... Starcraft. Bon, non, en fait, on ne joue pas qu'à Starcraft mais c'est tout de même le plus apprécié. Dans certaines salles, il y a un classement de tous les joueurs. Des dizaines, voire des centaines de noms, les uns en dessous des autres. Quel est le prix pour le number one ? La possibilité de jouer à Starcraft gratuitement.

Mais on joue aussi à Age Of Empires, Quake 2, Rainbow 6 et dans certaines salles, on trouve aussi du Ultima Online et quelques autres titres répondant à la demande des joueurs. Ça se passe assez régulièrement comme ça. Un joueur, puis deux, puis trois arrivent pour demander si la salle "fait" tel ou tel jeu. Si la demande se répète, les gérants achètent le jeu et l'installent sur les machines. Mais en général, ils essaient de suivre l'actualité grâce à la presse spécialisée et anticipent la demande.

Très souvent, les gérants sont très bien informés de ce qui va sortir dans les mois à venir car ils commandent des CD aux États-Unis. De plus, la plupart des éditeurs leur font assez confiance pour venir tester des versions bêta chez eux et pour avoir l'avis de joueurs acharnés. Enfin ça, c'est déjà plus rare. Les rapports avec les sociétés de jeux vidéo sont très souvent plus qu'amicaux car les deux partis s'y retrouvent. Publicité gratuite d'une part et démonstration de ce que vaut le jeu en réseau d'autre part pour l'éditeur. Possibilité de faire partager la passion des jeux dans un lieu convivial en créant de l'emploi pour les salles.

On voit donc certains éditeurs se rapprocher de plus en plus des gérants pour organiser des concours. Par exemple, Microsoft a organisé des concours dans les salles de l'ASJR. Dans chaque salle, on pouvait gagner des joysticks Force Feedback, ce qui est tout de même un lot important. Activision a aussi une attitude assez sympathique en organisant régulièrement des concours avec quelques lots. Seul Sierra semble montrer des réticences (voir encadré).

ÇA SE DÉMOCRATISE

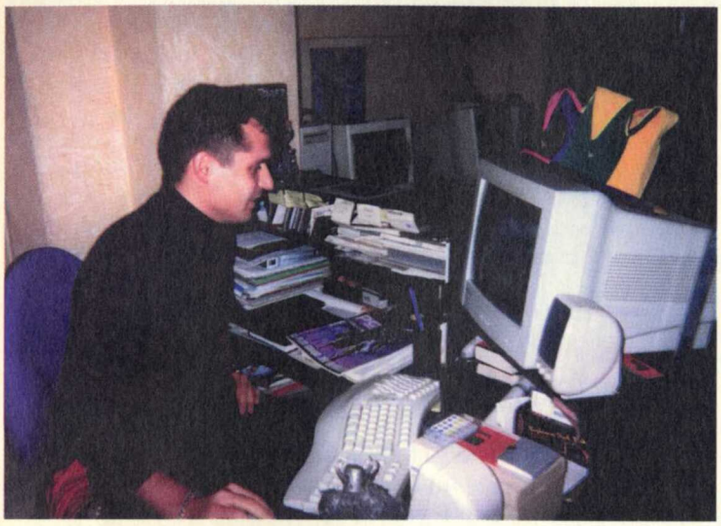
Ce genre de salles fleurit de partout. Leur nombre était encore assez ridicule il y a deux ans mais la tendance est à la hausse. Si les éditeurs jouent le jeu, sans vouloir imposer une taxe quelconque, en travaillant main dans la main avec les salles, ça pourrait vraiment devenir intéressant et on pourra pratiquer le jeu à plusieurs aussi souvent que le jeu en solo. Mais en France, ça reste un peu une utopie. Jouer sur Internet coûte cher et aller dans ces salles aussi souvent qu'on le voudrait coûte aussi assez cher. Même si les gérants de ces salles sont loin d'être des millionnaires. Ce qui est rassurant, c'est que ça plaise à tout le monde. Selon les heures, la clientèle varie ; pendant la journée, on trouve des jeunes, voire des très jeunes. Le soir, la clientèle vieillit. Pas en temps réel, je vous rassure ! On trouve alors une population plus adolescente et des adultes. Lorsque je suis passé à Armageddon, six flics sont entrés dans la boutique. J'ai demandé au gérant si c'était normal ; il m'a répondu oui, avec un sourire. L'un d'entre eux venait réserver pour Quake 2. C'est un habitué. Je me suis quand même dit que je préférais vachement qu'ils jouent à Quake 2 devant un écran plutôt que dehors. Enfin, ce n'est peut-être pas les salles de jeu en réseau qui prennent de l'ampleur mais les jeux vidéo qui se démocratisent, tout simplement.

LE CAS SIERRA

Dans les salles de jeux en réseau, on ne joue pas à Half-Life ; Sierra le distributeur du jeu ne l'a pas autorisé. Cette société n'a aucun argument juridique pour interdire de jouer à tel ou tel jeu. Les salles de jeux en réseau, même appartenant à l'ASJR restent tout de même de petites structures et elles n'ont pas franchement envie de rentrer dans une bataille juridique et se mettre à mal avec un éditeur de ce poids, donc, on n'y joue pas. Nous avons téléphoné à Sierra pour dire : ben alors ; c'est quoi ça ? On nous a répondu qu'il n'était pas interdit ; simplement non autorisé. Concrètement, l'éditeur ne va pas poursuivre en justice. L'éditeur veut contrôler ce qui se passe dans les salles de jeu. En fait, c'est le vide juridique le plus total. Sierra n'a pas envie que le jour où la loi sera votée, on lui reproche d'avoir laissé les choses courir pendant des années. Donc Sierra attend la loi qui mettrait un peu les choses au clair. Si le nombre de ces salles augmente, à un moment, il y aura un manque à gagner. Imaginons un vidéo-club qui ne paierait pas de redevance, qui louerait des films qu'il a acheté au supermarché du coin. L'éditeur serait sans doute moyennement d'accord... Maintenant, sans vouloir jouer les Zola, vu les chiffres d'affaires annoncés par les gérants, on peut imaginer qu'une redevance à payer serait une catastrophe pour les salles. Bon, on oublie Half-Life. Dommage que Sierra se marginalise de cette façon.

INTERVIEW : DAVID NALEPKA

Salle : Armageddon



Un ami de la rédaction toute entière. Jeff, Juju y ont passé des nuits. Il accepte même MK dans ses locaux. C'est dire si c'est ouvert à tous. La journée, c'est aussi un magasin où l'on peut acheter des DVD, des jeux, des cartes. On trouve une machine à café et un distributeur de boissons fraîches. On ne fume que le soir.

PC Soluces : Quels sont les jeux auxquels on joue le plus ici ?
David Nalepka : Starcraft est un très gros succès. Age Of Empires aussi. Quake 2 continue à bien marcher ainsi que Need For Speed 3. Pendant une période, on a eu aussi du Ultima Online et des clubs continuent à venir y jouer, de temps en temps. Très souvent, pour ce type de jeu, c'est sur réservation, et on organise des soirées à thème.

PCS : Ça se passe comment, ces soirées ?
DN : Les gens arrivent vers 23 heures et ça se termine à 8 heures. À la fin, le petit déjeuner arrive. C'est compris dans le prix.

PCS : Quels sont les rapports avec les éditeurs ?
DN : Bons, et parfois même très bons. Avec Microsoft, par exemple, on a organisé un concours Age Of Empires. Pour l'occasion, cette société a vraiment fait le forcing. Tous les ordinateurs étaient décorés avec des contours d'écran à l'image du jeu, il y a eu une page de publicité dans un mensuel de jeux et les lots à gagner étaient des Force Feedback. On a aussi de très bons rapports avec Ubi ou Activision. Un seul éditeur ne joue pas le jeu, c'est Sierra.

PCS : Ils veulent contrôler...
DN : Eh bien qu'ils viennent ; j'ai rien à cacher ici. Qu'ils viennent sans se présenter, qu'ils voient si on désobéit en jouant à Half-Life. Y'a vraiment rien à cacher ici.

PCS : Tu sais qu'ils ne peuvent légalement rien faire pour le moment.
DN : Oui, la loi n'existe pas encore. Mais quelque part, si je fais jouer à Half-Life ici, j'en fais la promotion et la pub. Il y a tellement d'autres jeux intéressants. Prends Quake Arena 2 par exemple, c'est encore plus étudié pour le réseau que Half-Life ; ça serait mieux si on avait tous les éditeurs de notre côté, mais l'ASJR ne va pas courir après Sierra.

PCS : Tu serais prêt à payer une sorte de redevance ?
DN : Ça ne me paraît pas possible. Honnêtement, chaque mois, le chiffre d'affaires oscille entre 40 et 60.000 francs avec des gens à payer, des charges et un parc de machines à renouveler assez régulièrement. Si il y a une redevance, je ferme.
PCS : Merci, à un de ces quatre...

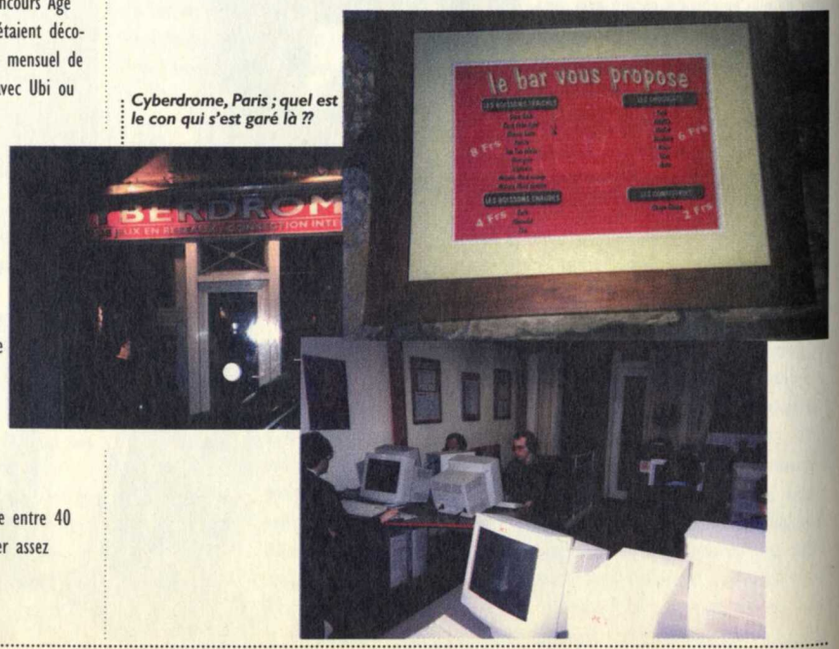
INTERVIEW : BENOIT CLERGEOT

Salle : Cyberdrome

De toutes les salles que j'ai vues pour faire ce dossier, c'est celle qui me paraît la plus conviviale. Quand on entre, on est dans la salle des ordinateurs et si on passe dans la salle suivante, c'est un petit bar, avec de la musique. Bref, un endroit où on a envie de s'arrêter.

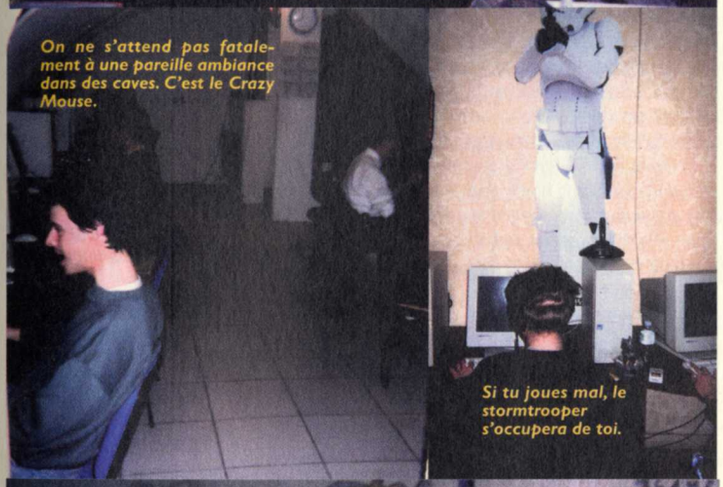
PC Soluces : Quels sont les jeux auxquels on joue beaucoup ici ?
Benoît Clergeot : Starcraft Age Of Empires, Quake 2. Il y a peu de temps, on jouait pas mal à Rainbow 6, mais l'enthousiasme est un peu retombé. Grâce à quelques concours Activision, on a pu promouvoir Sin et Shogo et on joue encore à ces deux-là assez régulièrement.

PCS : Comment cela se passe-t-il quand les joueurs n'ont pas la même valeur ? Quand le premier du classement de Starcraft rencontre le dernier...
BC : On fait les choses au coup par coup, c'est selon. Soit on crée des équipes de force relativement égale soit on crée deux parties. Le but est tout de même l'amusement. Quand un bon rencontre un débutant, ce n'est marrant ni pour l'un ni pour l'autre. Dans le même ordre d'idée, quand un joueur débute complètement dans un jeu, on l'assiste. On lui donne quelques trucs et astuces, on l'aiguille. Il faut lui donner envie de revenir.
PCS : Merci, à un de ces jours...



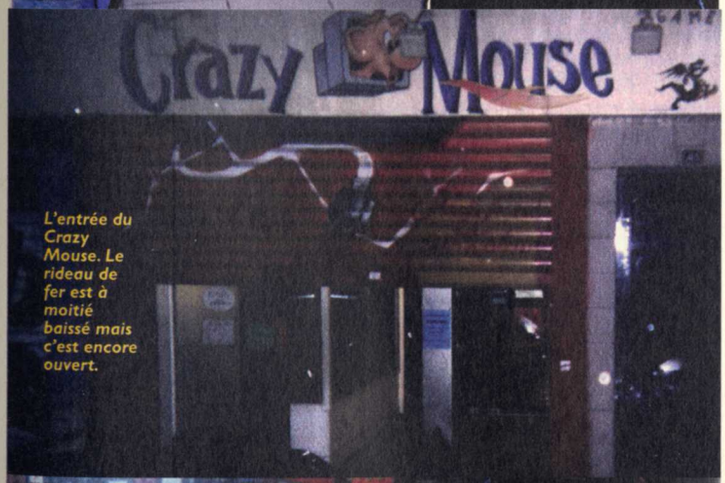
Cyberdrome, Paris ; quel est le con qui s'est garé là ??

Comme partout ça joue à Starcraft.



On ne s'attend pas fatalement à une pareille ambiance dans des caves. C'est le Crazy Mouse.

Si tu joues mal, le stormtrooper s'occupera de toi.



L'entrée du Crazy Mouse. Le rideau de fer est à moitié baissé mais c'est encore ouvert.

On peut très souvent acheter des jeux.

LES SALLES DE LASJR

On en trouve partout, sur toute la France. L'ASJR est organisée et sa charte est assez exigeante. N'importe quelle salle de jeux en réseau ne peut pas y entrer. Il faut des configurations assez musclées.

L'avantage pour les salles, c'est d'abord une crédibilité certaine. Ensuite, c'est la possibilité d'obtenir automatiquement des infos sur les jeux qui vont sortir et de simplifier les rapports avec les éditeurs.

• Retrouvez dans notre CD de nouvelles informations sur chacune des salles suivantes.
À la racine du CD, exécutez le fichier "**Liste des fichiers**", lancez l'interface et cliquez sur la rubrique "**Les salles de jeux en réseau**".

Vous trouverez ainsi les mails des salles, les heures d'ouverture, le matériel, la superficie et les tarifs.

AIX EN PROVENCE
NET'GAMES
Adresse : 52, rue de l'Aumone-Vieille, 31000 Aix-en-Provence.
Tél. : 04 42 26 60 41, fax : 04 42 26 60 41.

ANGERS
ANJOU MULTIMÉDIA
Adresse : 126, rue Saint-Jacques, 49000 Angers.
Tél. : 02 41 22 01 22, fax : 02 41 22 01 24.

ANNECY
SYNDROME et les cybernautes
Adresse : 3 bis, avenue de Chevène, 74000 Annecy.
Tél. : 04 50 45 39 75, fax : 04 50 45 85 65.

ARLES
PC FUTUR
Adresse : 31, avenue de Stalingrad, 13200 Arles.
Tél. : 04 90 18 99 24, fax : 04 90 18 99 89.

BELFORT
HF Territory
Adresse : 1er étage, galerie des Quatre-As, 90000 Belfort.
Tél. : 03 84 90 13 56, fax : 03 84 90 13 57.

BORDEAUX
CYBERSTATION
Adresse : 23, cours Pasteur, 33000 Bordeaux.
Tél. : 05 56 01 15 15, fax : 05 56 79 07 59.

BOURGOIN
CYTECH GAMES
Adresse : 11, rue Victor-Hugo, 38300 Bourgoin-Jallieu.
Tél. : 04 74 43 52 70.

CARCASSONNE
ALERTE ROUGE
Adresse : 72, rue Aimé-Ramond, 11000 Carcassonne.
Tél./fax : 04 68 25 20 39.

CONFLANS-SAINTE-HONORINE
INTER@CTIVE
Adresse : 23, rue Auguste-Romagné, 78700 Conflans-Sainte-Honorine.
Tél. : 01.39.19.10.23, fax : 01.39.19.10.24.

DIJON
GAME RÉSEAUX
Adresse : 4, rue Berlier, 21000 Dijon.
Tél. : 03 80 31 85 99, fax : 03 80 36 88 62.

GRENOBLE
L'AUTRE MONDE
Adresse : 4, rue Jean-Jacques-Rousseau, 38130 Grenoble.
Tél. : 04 76 01 00 20.

LILLE
NET PL@YER GAMES
Adresse : 25, boulevard Carnot, 59000 Lille.
Tél. : 03 20 31 20 29, fax : 03 20 31 13 62.

LYON
DEFCON 1
Adresse : 118, cours Gambetta, 69007 Lyon.
Tél. : 04 72 76 21 52, fax : 04 72 73 22 83.

MARSEILLE
MAGIC CAFÉ
Adresse : 20, rue du Docteur-Escat, 13006 Marseille.
Tél. : 04 91 13 75 76, fax : 04 91 13 75 76.

NET FIGHTERS
Adresse : 8, rue du Bosquet, 13004 Marseille.
Tél. : 04 91 34 75 71, fax : 04 91 34 69 48.

MONTPELLIER
DIMENSION 4
Adresse : 11, rue des Balances, 34000 Montpellier.
Tél. : 04 67 60 57 57, fax : 04 67 60 55 79.

NANTES
REZO INTERACTIVE
Adresse : 3, place Ladmirault, 44000 Nantes.
Tél. : 02 40 73 48 06.

JOYSTICK SPIRIT
Adresse : 2 , rue de Strasbourg, 44000 Nantes.
Tél. : 02 40 20 05 97.

NARBONNE
VERSUS
Adresse : 73, rue Droite, 11100 Narbonne.
Tél. : 04 68 32 95 27, fax : 04 68 32 95 27.

PARIS
ARMAGEDDON
Adresse : 52, boulevard de Ménilmontant, 75020 Paris.
Tél. : 01 47 97 07 99, fax : 01 43 58 02 09.
CRAZY MOUSE GAMES
Adresse : 41, rue Saint-Honoré, 75001 Paris.
Tél. : 01 42 33 09 99, fax : 01 42 33 10 60.

CYBERDROME
Adresse : 314, rue Saint-Jacques, 75005 Paris.
Tél. : 01 53 10 09 49, fax : 01 43 25 36 72.

PERPIGNAN
ARENA GAMES
Adresse : 9 bis, rue du Docteur-Pous, 66000 Perpignan.
Tél. : 04 68 34 26 22, fax : 04 68 34 26 22.

REIMS
CLIQUE & CROQUE
Adresse : 27, rue de Vesle, passage du Commerce, 51100 Reims.
Tél. : 03 26 86 93 92, fax : 03 26 86 93 93.

RENNES
AROBACE
Adresse : 11, rue Poulain-Duparc, 35000 Rennes.
Tél. : 02 99 79 19 77, fax : 02 99 79 19 73.

ROUEN
PLACE NET
Adresse : 37, rue de la République, 76000 Rouen.
Tél. : 02 32 76 02 22, fax : 02 32 76 02 21.

SALON-DE-PROVENCE
PLUG-IN
Adresse : 30, rue Concert, 13000 Salon-de-Provence.
Tél. : 04 90 44 99 15, fax : 04 90 44 99 14.

STRASBOURG
CYBERMANIAK
Adresse : 2, rue de Sarreguemines, 67000 Strasbourg.
Tél. : 03 88 32 30 40, fax : 03 88 32 34 16.

TOULON
CYBER ESPACE
Adresse : Immeuble La Banane, 10, rue Marquetas, 83000 Toulon.
Tél. : 04 94 41 06 05.

TOULOUSE
BLÔD STATION
Adresse : 42, rue Pargaminières, 31000 Toulouse.
Tél. : 05 34 45 09 99, fax : 05 34 45 09 98.

TOURS
ANNEXE INFORMATIQUE
Adresse : 29, rue Colbert, 37000 Tours.
Tél. : 02 47 75 10 02, fax : 02 47 75 10 03.

VALENCE
CYBERMEDIA
Adresse : 3, rue Briffaut, 26000 Valence.

CELA FAIT DEUX NUMÉROS QUE JE N'AI PAS TENU CETTE RUBRIQUE ET LES RUMEURS ONT COMMENCÉ : «QU'EST-IL ARRIVÉ À JEFF ?», «IL NE VEUT PLUS NOUS LIRE ?», «IL EST POURSUIVI PAR LE FISC ?», «IL EST PASSÉ À LA CONCURRENCE ?», «IL A ÉTÉ ENLEVÉ PAR DES ALIENS COMME SCULLY ? POUR LES MEMES RAISONS ?»... EH BIEN, TOUT ÇA EST COMPLETEMENT FAUX («COMME SCULLY» : ÇA VA PAS NON !). J'AVAIS JUSTE DES SOLUCES COMPLEXES À FAIRE. POURTANT, JE VOUS AVAIS LAISSÉS ENTRE LES MAINS EXPERTES, BIEN QU'UN PEU MOITES, DE RODOLPHE. MAIS DEVANT CE «RAS DE MARÉE» DE LETTRES (MA MERE ET UN CERTAIN JEAN-FRANÇOIS) QUI ONT DEMANDÉ MON RETOUR, ME REVOILÀ ! ALORS, MAINTENANT QU'ON EST ENTRE NOUS, JE VOUS CONSEILLE D'ALIMENTER CETTE RUBRIQUE EN ENVOYANT VOS QUESTIONS ET RÉPONSES SUR LES JEUX DANS LESQUELS VOUS BLOQUEZ ET TOUT IRA POUR LE MIEUX, SINON, C'EST LE RETOUR DES MAINS MOITES DE RODOLPHE !

COURRIER DES LECTEURS

JEFF - MONKEY3@CLUB-INTERNET.FR

RÉF. 2501 LANDS OF LORE

Je suis bloqué vers la fin du jeu au niveau 2 du château : il y a une serrure à crocheter pour accéder à un bouton qui me permettra d'attendre la troisième statuette, mais je n'arrive justement pas à la crocheter. Que faut-il faire ?

Guy

Réponse expresse : je crois me souvenir avoir indiqué dans la soluce qu'il faudra un personnage expérimenté pour crocheter les serrures. À mon avis, si tu continues à faire monter tes personnages de niveau, ils finiront bien par être capables d'ouvrir cette serrure : continue à tuer des monstres et reviens plus tard devant cette serrure coriace.

RÉF. 2502 KARMA CURSES OF THE 12 CAVES

Je ne trouve pas le code d'accès au portail vers les 12 caves, au tout début du jeu. Pourriez-vous m'aider avant que ce jeu ne finisse au placard ?

J. Bréau

Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses à :
(indiquez dans ce dernier cas la réf. de la question)
PC SOLUCES, COURRIER DES LECTEURS, 6 BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX
(NOUS PUBLIONS SEULEMENT LES QUESTIONS/RÉPONSES LES PLUS PRÉCISES, CE N'EST PAS FAUTE DE L'AVOIR DIT !)

RÉF. 2503 CONFLICT FREESPACE

Comment passer la mission Les Titans, c'est-à-dire comment faire pour protéger le Bastion : quoi que je fasse, il est détruit à chaque fois. J'accepterais même une astuce.

Anonyme

REF. 2504 SANITARIUM

Malgré la solution, je ne parviens pas à reconstituer le code dans l'épisode 8 «Le village perdu». Il semble que pour résoudre le credo des pécheurs, il ne faille pas indiquer les chiffres de la solution mais plutôt reconstituer un ordre de dessins, mais je ne vois pas comment.

Roselyne B.

Réponse expresse : les dessins ont été numérotés dans la solution de gauche à droite et de 1 à 6. Les numéros indiqués dans la solution (5, 3, 1, 2, 6, 4) correspondent donc aux dessins à sélectionner, c'est-à-dire le cinquième, le troisième, le premier...

RÉF. 2505 TOMB RAIDER III

Est-ce qu'il existe un cheat code pour avoir tous les secrets ou toutes les clés d'un niveau ?

Romain

Réponse expresse : il n'existe aucun cheat code à part ce que nous avons déjà passé.

RÉF. 2506 DAY OF THE TENTACLE

Comment réveiller le Dr Fred et le libérer du lit sur lequel il a été attaché par les deux agents du IRS ? Comment ouvrir le coffre (j'ai déjà la cassette avec la combinaison) ? Quel est le moyen d'obtenir la pièce en argent coincée dans la gomme dans l'époque de Bernard ? Enfin, comment faire entrer Laverne dans la vieille horloge gardée par le tentacule afin de rejoindre le laboratoire du Dr Fred ?

N. de Thibault

RÉF. 2507 HALF-LIFE

Pendant une partie, j'essaye les codes donnés dans PC Soluces 24 et aucun ne marche : que faire ? Que signifie aussi la peinture murale quand on appuie sur la touche «T» pendant le jeu ?

Julien Vanhoutte

Réponse expresse : les codes passés dans PC Soluces 24 marchent mais vous avez été nombreux à commettre une erreur lors du raccourci indiqué par Arioch. Lorsque vous créez le raccourci, il faut que la ligne de commande contienne l'instruction «hl.exe-dev -console», c'est-à-dire qu'il faut respecter les espaces (comme toujours). Pour la peinture, c'est un tag et tu es donc un taggeur : attention à ne pas te faire prendre par la police (pour résumer : cela ne sert à rien dans le jeu, juste à marquer ton passage).

RÉF. 2508 GLOVER, WOODRUFF

Quelle est la méthode pour tuer les boss dans le monde des Pirates de Glover ? J'ai aussi plusieurs questions concernant le jeu Woodruff : comment acheter un cerf-volant, y a-t-il un conteneur homologué, comment libérer le sage de la fertilité, comment trouver sa syllabe, comment écouter le chant de la diva chez les censeurs et enfin, comment aller sur la terrasse des nobles ?

Alexis Ruffenach

RÉF. 2509 ZORK GRAND INQUISITOR, LBA 2

Dans Zork Grand Inquisitor, de retour de l'archipel du Dragon, je dois prendre deux torches mais c'est impossible, quoi que je fasse, l'une des torches s'éteint puis se rallume : comment faire pour les prendre toutes les deux ?
Dans LBA 2, Twinsen est bloqué devant deux citernes remplies de liquide verdâtre dans la raffinerie de l'îlot des Knartas. Il devrait en effet sauter entre les deux citernes mais cela paraît beaucoup trop loin et il n'y arrive jamais : où est l'astuce ?

Raymon Blain

Réponse expresse : je ne sais pas pour Zork Grand Inquisitor et LBA2, mais pour le problème de console dans Half-Life dont tu parles dans ta lettre, regarde la question 2507.
Et pour Battlezone : oui, il est sorti en budget (cf. PC Soluces 24). Et pour finir, fais-moi plaisir, résilie ton abonnement à Joystick : tu verras, on s'en passe très bien.

RÉF. 2510 SHADOW OF THE COMET, ÉGYPTE

Pour Shadow Of The Comet, dans le puits où se cache Narackamous, comment obtenir le naphte ? Et dans Égypte, une fois sur la terrasse, qu'est-ce qu'on est censé faire devant le «sénet» ?

Jonathan

RÉF. 2511 GRIM FANDAGO

Au début de la troisième année, comment faire pour sortir de la salle de commande : je coince malgré la solution.

Florian Brouillet

RÉF. 2512 NEED FOR SPEED 3

J'ai un problème assez étrange : je n'arrive pas à avoir la vue «Cockpit». Et existe-t-il un raccourci dans le circuit Redrock Ridge ?

Guillaume

Réponse expresse : la vue cockpit n'est disponible qu'en fonction du matériel qui équipe ton PC (je crois me rappeler qu'il faut une 3Dfx2 12 Mo ou une carte avec suffisamment de mémoire). Il y a un excellent raccourci dans Redrock Ridge qui permet de gagner de précieuses secondes : lorsque tu regardes le plan du circuit, le raccourci se trouve dans le virage tout au sud-ouest. Tu peux en effet couper ce virage en passant sur le sable avant le pic rocheux au lieu d'en faire le tour par la route.

RÉF. 2513 INDIANA JONES AND THE FATE OF ANTLANTIS

Comment sauver Sophia empoisonnée dans le donjon et comment la délivrer ?

Kévin Menu

RÉF. 2514 OVERSEER, THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

Dans Overseer, je suis ramené sous Windows 95 lorsque j'essaie d'entrer dans l'étude de Gideon : que faut-il faire ? Pour The Secret Of Monkey Island 2, je ne comprend rien au papier avec le crachat qui devrait m'aider à passer les portes de la forteresse de Lechuck.

Julien

Réponse expresse : pour Overseer, la version française est très buguée, je te conseille donc de contacter l'éditeur Eidos pour un patch de mise à jour ou une

explication sur la manière de résoudre ce problème. Pour The Secret Of Monkey Island 2, la chanson des squelettes permet d'identifier les portes à passer car chaque couplet décrit un squelette qui correspond à l'une des portes. En passant les portes dans l'ordre correspondant aux couplets, tu finiras par arriver à la suite du jeu (remarque : c'est une étape très dure car même si on passe la bonne porte, on se retrouve dans un lieu à l'apparence très similaire, jusqu'à la dernière porte).

RÉF. 2515 BALDUR'S GATE, HALF-LIFE, DELTA FORCE, TEAM FORTRESS II

Quels sont les codes pour Baldur's Gate ? Y a-t-il des cheat codes pour Half-Life ? Delta Force existe-t-il en version PlayStation ? Team Fortress II sera-t-il uniquement jouable sur Internet ?

Jacky

Réponse expresse : nous avons passé les codes de Baldur's Gate et d'Half-Life dans PC Soluces 24. Delta Force n'existe pas sur PlayStation (Novalogic n'a jamais développé sur cette console). Team Fortress II devrait être un jeu non exclusivement jouable sur Internet, à la différence de Team Fortress qui arrive bientôt.

RÉF. 2516 THE CURSE OF MONKEY ISLAND, SANITARIUM

Où se trouvent les vers que l'on doit utiliser sur le poulet dans The Curse Of Monkey Island ? Dans Sanitarium, comment trouver la burette d'huile ?

Cutayar

RÉF. 2517 TEX MURPHY OVERSEER

Dans les ruines aztèques, comment faire pour aligner les trois engrenages (ronds rouges) ?

Mathieu Percot

RÉF. 2518 THE 11TH HOUR

Y a-t-il des codes pour ce jeu ou une astuce pour passer l'épreuve de go ?

Spawn

Réponse expresse : cette énigme est aléatoire car l'ordinateur jouera différemment les coups. La seule solution est donc de le battre ou d'utiliser les «jokers» pour passer automatiquement cette épreuve (les jokers sont une option du jeu). Si tu as déjà utilisé tous tes jokers, je te conseille de refaire le jeu, car c'est l'une des rares énigmes qui demandent beaucoup de réflexion.

RÉF. 2519 TOMB RAIDER 2

Dans la maison de Lara, je ne trouve pas la clé de la porte à côté du lit. Pourriez-vous m'aider ?

Lara Croft

Réponse expresse : on ne trouve cette clé que dans le dernier niveau du jeu (en fait, Lara l'a automatiquement dans son inventaire quand on commence ce niveau final). Il est donc impossible de rentrer dans cette pièce lorsqu'on est dans le niveau d'entraînement.

RÉF. 2520 LBA 2

Une fois dans la raffinerie de gazoghen (sur la planète Esmer), comment récupérer le gazoghen demandé par Baldino ? Sur Odringal (toujours sur la planète Esmer), comment aller à l'hôtel Imperial ?

Romain

RÉF. 2521 FIFA 99, FALLOUT 2

Pour FIFA 99, y a-t-il un moyen de booster les caractéristiques des joueurs et des cheat codes ? Dans Fallout 2, je ne trouve pas le pain de plastic au début du jeu.

Bruno le pro

Réponse expresse : pour Fallout 2, le pain de plastic se trouve bien dans une des «urnes» de la grotte (plus exactement, dans celle près du gouffre). Si tu ne le trouves pas, c'est sans doute que tu n'es pas dans la bonne salle car il faut juste utiliser tes compétences de passe-partout pour passer la première porte et c'est dans la grotte suivante qu'on trouve le pain de plastic qui te servira à faire sauter la seconde porte incrochetable.

RÉ. 2522 ECSTATICA 2

Quels sont les codes pour ce jeu ?

Zizou

RÉF. 2523 CARMAGEDDON 2

Peut-on modifier les textures du jeu afin de remplacer les têtes des piétons par celles de mes potes, histoire de me défouler ?

Yorick

Réponse expresse : marrant ça, tes potes m'ont posé la même question... Sinon, Luis me dit que c'est possible, mais il ne sait plus comment. Il y aurait une histoire de répertoire «Pedestrian» où seraient stockées les textures.
Au fait, ton imprimante aussi a une sale écriture (mais non, je plaisante : il n'y a que toi qui ais une sale écriture).

VOUS CHERCHEZ UNE ASTUCE, UNE SOLUCE ?

www.pcsoluces.com

RÉPONSES AU COURRIER DES LECTEURS

RÉF. 2309 LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL, LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

Pour échanger la croix dans les Boucliers de Quetzalcoatl, il faut que tu prennes la plume de l'encrier pour la donner. Reprends-la ensuite quand elle sera déchiquetée et donne-la à Rio. En échange, il te remettra une conque : va voir Émilie pour qu'elle te l'échange contre la croix. Dans les Chevaliers de Baphomet, tu dois utiliser le levier qui est dans ton inventaire dans un petit trou du mur qui est très difficile à trouver (passe le levier partout sur le mur pour repérer le trou).

Jérôme

RÉF. 2415 LBA2

Pour dire au Dino-Fly de se rendre à l'île du Dôme de l'ardoise, il suffit de parler au recteur de l'école de magie. Il te dira quelles sont les épreuves qu'il te reste à passer. Parle ensuite au Dino-Fly (que tu as guéri grâce à la conque du Triton utilisée cinq fois sur lui) et demande-lui de t'emmener au Dôme de l'ardoise.

Le Lycanthrope

RÉF. 2418 INDIANA JONES 4

Pour pouvoir voir la croix, il faut pousser les différentes pierres. Il y en a en deux qui vont laisser apparaître une tête et une queue de taureau. Utilise le niveau sur l'une des deux et sers-t-en pour viser l'une des grandes cornes : normalement, une ligne va traverser l'écran. Fais de même avec l'autre pierre, une deuxième ligne va apparaître, te montrant ainsi la croix. Enfin, utilise la membrure sur la croix.

Mathieu Percot

RÉF. 2420 MYST

Voici les indications d'un autre lecteur pour entrer dans la fusée : va tout d'abord dans la maison de brique (là où il y a le générateur d'électricité) et appuie sur les boutons 1, 2, 3, 6, 7, 8, 10 (aide-toi du papier derrière toi) afin d'atteindre le nombre 59 (ne le dépasse pas ou tu grilleras les fusibles). Sors et enclenche les deux interrupteurs en haut des tours électriques (une derrière la maison en brique et l'autre près de la fusée). Entre alors dans la fusée, tourne-toi à gauche et monte les boutons de plusieurs crans selon cet ordre : 8, 20, 23, 13, 6 (donc 8 crans pour le premier bouton, 20 crans pour le deuxième...) en sachant que la position «1» d'un bouton correspond à la position de départ. Quand tu auras réussi, enclenche la manette et surprise !

Jonathan Rocher

RÉF. 2421 ALONE IN THE DARK 3

Pour ouvrir la porte du tonneau, prends d'abord dans les sous-sols la canne suspendue à un clou puis sers-t-en pour ouvrir le tonneau de gauche, tu pourras alors t'y engouffrer. Fais bien attention quand tu ouvriras le tonneau de gauche, celui du centre s'ouvrira alors : un serpent en sortira qu'il faut tuer.

Mathieu Percot

Ciné Live

GAGNEZ 1 AN DE CINÉMA*

en jouant sur le

3615 CINE LIVE*

Gagnez aussi les dernières nouveautés vidéo et DVD, des places pour des avant-premières et des K7 du film de Francis Ford Coppola «Cotton Club», Édition Spéciale.

(* recevez 52 places de cinéma, soit 1 place par semaine)

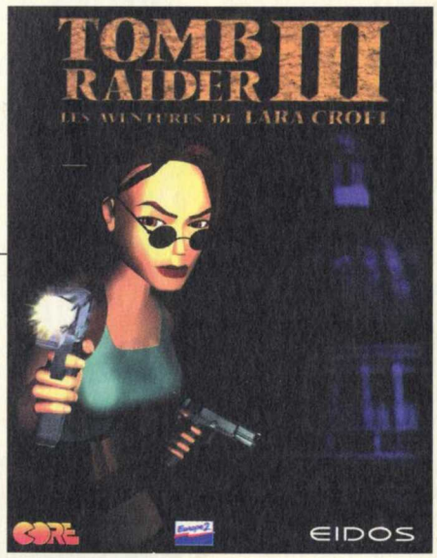
Concours organisé du 1er au 30 avril 1999

3615 : 2,23 F/mn

TRICHE

APRES QUELQUES DÉBOIRES, JE SUIS HEUREUX D'ANNONCER QUE JE N'AI AUCUNE RECTIFICATION À FAIRE SUR LE PRÉCÉDENT NUMÉRO ! OUF! ESPÉRONS QUE CELA DURE. TOUTEFOIS, DANS CE NUMÉRO, VOUS ALLEZ VOIR QUE L'ACTUALITÉ DE L'ASTUCE EST UN PEU MORNE. IL N'Y A PAS GRAND-CHOSE À SE METTRE SOUS LA DENT. BIEN SÛR, VOUS TROUVEREZ UN GRAND NOMBRE D'ASTUCES INÉDITES MAIS PEU DE CHOSE POUR LES GRANDS JEUX DU MOMENT. IL Y A DES PÉRIODES COMME ÇA...

Arioch (ariochld@aol.com).



Envoyez vos astuces !

Les astuces publiées gagnent un exemplaire du jeu Tomb Raider III.

Cyber Press Publishing,
PC Soluces/Triche-Trash,
6 bd du Général Leclerc,
92115 Clichy Cedex.

Les astuces : mode d'emploi

D'une manière générale, il n'y a rien de compliqué dans les astuces que nous vous présentons. Dans la majorité des cas, on vous explique à quel moment il faut faire la manipulation et de quelle manière. Le seul gros problème que vous risquez de rencontrer, ce sont les astuces hexadécimales.

Astuces hexadécimales

Parfois, les astuces que l'on passe font référence à un éditeur hexadécimal. Il s'agit d'un programme qui permet de charger un fichier pour l'éditer à votre convenance. Il existe plusieurs types d'éditeurs de ce genre. Nous vous conseillons "HEX WORKSHOP". Mais il faut savoir qu'il s'agit d'un Shareware et, de ce fait, si vous voulez l'utiliser après une période d'essai, il faudra vous enregistrer auprès de son auteur.

TRASH

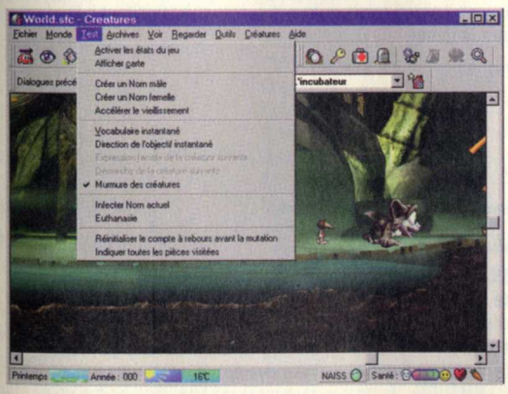
BLOOD II : THE CHOSEN

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur «T» comme si vous vouliez parler et tapez l'un des codes suivants :
MPGOD - Active ou désactive l'invincibilité.
MPKFA - Donne autant d'armes que vous pouvez en porter, ainsi que leurs munitions.
MPAMMO - Donne le maximum (500) de munitions pour les armes.
MPHEALTHY - Met vos points de vie à 200.
MPNICENURSE - Donne 25 points de vie supplémentaires.
MPREALLYNICENURSE - Donne jusqu'à 300 points de vie.
MPWARD - Donne 25 points d'armure.
MPNEWCROWARD - Met les points d'armure à 100.
MPBEEFCAKE - Encore plus de sang !
MPKILLEMALL - Élimine toute trace de vie (ou presque) du niveau en cours.
MPSPEEDUP - Augmente la vitesse. Le maximum est «5», si vous faites le code une fois de plus, vous repartez à partir de «1».
MPSTRONGER - Augmente votre force. Le maximum est «5», si vous faites le code une fois de plus, vous repartez à partir de «1».
MPCALEB - Transforme votre personnage en Caleb.
MPOPHELIA - Transforme votre personnage en Ophelia.
MPISHMAEL - Transforme votre personnage en Ishmael.
MPGABBY - Transforme votre personnage en Gabriel.
MPWHEREAMI - Active ou désactive l'affichage de vos coordonnées.
MPCLIP - Active ou désactive le mode «SPECTATOR» qui vous permet de vous déplacer librement dans un niveau.
MPTAKEOFFSHOES - Vous rend invisible pendant quelques secondes.
MPHERKERMUR - Triple les dégâts pendant quelques secondes.
MPBERETTA - Donne le pistolet Beretta. Tapez une deuxième fois le code pour en avoir deux.
MPSUBMACHINEGUN - Donne le Uzi (Sub-Machine Gun). Tapez une deuxième fois le code pour en avoir deux.
MPFLAREGUN - Donne le Flare gun (fusée éclairante). Tapez une deuxième fois le code pour en avoir deux.
MPSHOTGUN - Donne le Shotgun. Tapez une deuxième fois le code pour en avoir deux.
MPSNIPERRIFLE - Donne le fusil à lunette.
MPHOWITZER - Donne le Howitzer.
MPNAPALMCANNON - Donne le Napalm Cannon.
MPSINGULARITY - Donne le Singularity Generator.

MPASSAULTRIFLE - Donne le fusil mitrailleur.
MPBUGBUSTER - Donne le vaporisateur d'insecticide (Bug Spray Canister).
MPMINIGUN - Donne la mitrailleuse lourde à canon rotatif.
MPLASERRIFLE - Donne le fusil laser (Cabalco Death Ray).
MPTESLACANNON - Donne le Tesla Cannon.
MPVOODOO - Donne la poupée vaudou.
MPTHEORB - Donne les orbes (comme dans le film Phantasm).
MPLIFELEECH - Donne le sceptre (Life Leech).
MPGOSHOPPING - Donne tous les objets.
MPFOLLOWME - Change la vue de la première personne à la troisième ou inversement (fonctionne seulement à partir de la version 1.01).
MPGOBLE - Affiche le message «Brian L. Goble is a programming god!».
MPSCORPIO - Affiche le message «Brian L. Goble is a programming god!».
MPTOTARO - Affiche le message «Jim Totaro is da man!».
Faites attention car il n'est pas possible de porter toutes les armes en même temps. Il faudra donc jeter des armes pour en avoir d'autres au bout d'un moment...
Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
MPCARBONFIBER
MPSUPERZUG
MPHIDEME
MPBEANSOFFCOOLNESS

CREATURES 2



MENUS CACHÉS

Il est possible d'activer des menus qui sont cachés pour les utilisateurs du jeu. Pour cela, il faut éditer la base de registres de Windows. Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur (par défaut, c'est «**C:\Windows**»). À l'intérieur, il y a un fichier «**Regedit.exe**». Double-cliquez dessus. Une fois que l'éditeur de base de registres est ouvert, double-cliquez sur «**HKEY_CURRENT_USER**» pour ouvrir cette branche. Faites de même pour «**Software**» puis «**CyberLife Technology**». Vous verrez alors «**Creatures 2**». Double-cliquez dessus et cliquez une fois sur «**1.0**» qui se trouvera en dessous. À ce moment-là, sur la partie droite de l'éditeur, un grand nombre d'informations feront leur apparition. Cherchez «**Privileges**». Double-cliquez dessus et une petite fenêtre d'édition s'ouvrira. Sur cette fenêtre, remplacez «**User**» par «**Blueberry4$**» et cliquez sur «**OK**». Fermez l'éditeur de base de registres.
La prochaine fois que vous relancerez CREATURES 2, deux nouvelles options apparaîtront dans le menu «**Monde**» et «**Test**». Le premier permet de sauvegarder plusieurs mondes puis de les recharger à votre convenance. Un peu comme des sauvegardes dans les jeux un peu plus normaux. L'option «**Test**» vous permet de créer des Norns directement, d'accélérer leur vieillissement, leur donner un vocabulaire sans qu'ils aient à l'apprendre, etc. Faites attention car dans ce mode, la sauvegarde automatique du jeu ne se fait plus normalement. Vous serez donc obligé d'utiliser le menu «**Monde**» pour charger et sauvegarder votre jeu.

AUGMENTER LE NOMBRE DE NORNS

Dans le jeu, il y a une limite aux nombres de Norns que vous pouvez avoir en même temps. Seulement, on peut modifier cette limite. Pour cela, ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur (par défaut, c'est «**C:\Windows**»). À l'intérieur, il y a un fichier «**Regedit.exe**». Double-cliquez dessus. Une fois que l'éditeur de base de registres est ouvert, double-cliquez sur «**HKEY_LOCAL_MACHINE**» pour ouvrir cette branche. Faites de même pour «**SOFTWARE**» puis «**CyberLife Technology**». Vous verrez alors «**Creatures 2**». Double-cliquez dessus et cliquez une fois sur «**1.0**» qui se trouvera en dessous. À ce moment-là, sur la partie droite de l'éditeur, un grand nombre d'informations feront leur apparition. Cherchez «**MaxNorns**». Double-cliquez dessus et une petite fenêtre d'édition s'ouvrira. Sur cette fenêtre, cliquez sur «**Décimale**». Là, dans la zone de saisie, vous verrez le nombre de Norns maximum en nombre décimal (nombre que l'on utilise dans la vie de tous les jours). Il est donc écrit «**16**». Remplacez ce nombre par celui que vous voulez et cliquez sur «**OK**». Fermez l'éditeur de base de registres et relancez le jeu normalement.

VAN STEENKISTE ROLAND

BALDUR'S GATE

ASTUCE

Pendant une partie, vous devez avoir au moins trois potions et une gemme. Si c'est le cas, dans votre inventaire, mettez les trois potions dans les emplacements d'utilisation d'objets rapides. Retournez à l'écran normal. Vous pouvez voir les potions mais retournez à l'inventaire et mettez une gemme à la place de l'une des potions (toujours dans objets rapides). Une fois que vous revenez à l'écran normal, la gemme n'apparaît pas. Cliquez sur l'emplacement où il y a une potion mais où vous aviez placé la gemme. Attendez quelques secondes (six à dix). Puis recommencez. Lorsque vous retournerez sur l'inventaire, vous aurez plus de 65000 gemmes ! Pour le moment, on ne sait pas s'il s'agit d'un truc voulu par les programmeurs ou d'un bug. L'astuce a été testée avec la version CD-Rom du jeu sans avoir appliqué aucune mise à jour.

NICOLAS BONNET

TRICHETRASH

DARK PROJECT : LA GUILDE DES VOLEURS

PASSER UNE MISSION

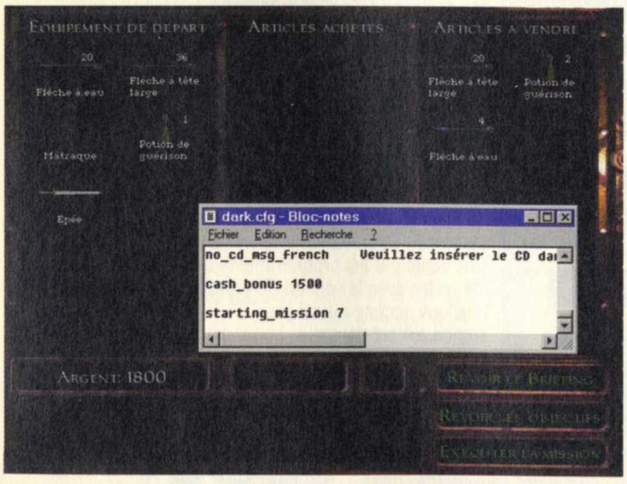
Avec la version 1.33 du jeu, il est possible de passer directement à la mission suivante. Pour cela, il suffit tout simplement d'appuyer sur les touches «**CTRL**», «**ALT**», «**SHIFT**» et «**FIN**» en même temps pendant une partie.

CHOIX DU NIVEAU

Avec la version 1.33 du jeu, vous pouvez choisir le niveau auquel vous allez commencer une partie. Pour cela, ouvrez avec le bloc-notes de Windows le fichier «**Dark.cfg**» qui se trouve à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Il s'agit d'un fichier qui contient des paramètres en simple texte. Allez tout à la fin du fichier pour y ajouter une ligne «**starting_mission x**». Le «**x**» devra être remplacé par le numéro du niveau auquel vous voulez commencer. Par exemple, si vous mettez «**starting_mission 7**», vous commencerez au niveau «**La cité perdue**». Voici la liste des niveaux :

«**1**» - Manoir de Lord Bafford.
«**2**» - Évasion de la prison de Cragscleft.
«**3**» - Descente dans les catacombes.
«**4**» - Assassins.
«**5**» - L'épée.
«**6**» - La cathédrale hantée.
«**7**» - La cité perdue.
«**8**» - Clandestin.
«**9**» - Retour à la cathédrale.
«**10**» - Sauve-qui-peut !
«**11**» - Drôles d'acolytes.
«**12**» - Dans le gouffre du chaos.

Ensuite, chargez le jeu après avoir sauvegardé les modifications dans le fichier «**Dark.cfg**». Pour commencer au niveau que vous avez choisi, commencez une nouvelle partie en cliquant sur l'option «**NOUVELLE PARTIE**».



ARGENT DE DÉPART

Avec la version 1.33 du jeu, vous pouvez choisir l'argent que vous aurez en commençant une nouvelle partie. Pour cela, ouvrez avec le bloc-notes de Windows le fichier «**Dark.cfg**» qui se trouve à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Il s'agit d'un fichier qui contient des paramètres en simple texte. Allez tout à la fin du fichier pour y ajouter une ligne «**cash_bonus x**». Le «**x**» devra être remplacé par l'argent que vous voulez avoir. Par exemple, si vous mettez «**cash_bonus 1500**», vous commencerez avec 1500 comme argent en plus de l'argent que vous devriez avoir normalement en débutant une nouvelle partie.

GANGSTERS

PLUS D'ARGENT

Ouvrez le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. À l'intérieur, il y a un programme «**Regedit.exe**». Il s'agit d'un utilitaire permettant de regarder à l'intérieur de la base de registres de Windows et d'y faire des modifications. Double-cliquez sur «**HKEY_LOCAL_MACHINE**». Ensuite, cherchez «**SOFTWARE**» pour double-cliquer dessus aussi. À l'intérieur, vous trouverez «**Hothouse**». Ouvrez-le, ce qui devrait vous amener à «**Gangsters**». Double-cliquez sur «**DEFAULT_MONEY**» et vous aurez une fenêtre qui vous propose de changer la valeur. Cliquez sur «**Décimale**» et mettez l'argent que vous voulez avoir en début de partie dans la zone de saisie qui se trouve sous «**Données de la valeur**».

Ensuite, chargez le jeu, puis commencez une nouvelle partie. Sur le premier écran, il y a un bouton «**Options de jeu**». Si vous cliquez dessus, vous verrez l'emplacement où vous pouvez d'habitude choisir votre argent. C'est limité entre 3.000 et 10.000. Mais dans notre cas, il ne sera indiqué que l'argent que vous avez mis. Par contre, n'essayez pas de modifier l'argent sur l'écran «Options de jeu» car il serait remis automatiquement à 10.000 et il faudrait tout refaire depuis le début.

EXTREME-G 2

CHEAT CODES

Dans «**Course Extreme**», au moment de choisir votre personnage et donc votre véhicule, appuyez sur la barre d'espace. Vous arriverez sur un nouveau menu où on vous donnera la possibilité de changer votre nom. Justement, entrez l'un des noms suivants. Au moment où vous appuierez sur «**ENTREE**», le nom que vous aurez tapé disparaîtra pour indiquer qu'il s'agit d'un Cheat Code.
2064 - Permet d'accéder à un vaisseau que l'on croirait tout droit sorti de WIPE OUT.
FLICK - Mode de jeu sur un quart d'écran.
JUGGLE - Le jeu choisi aléatoirement le circuit pour vous.
MISPLACE - Amélioration de l'armement sur les circuits.
MISTAKE - Armement infini.
NEUTRON - Mode Tron (en hommage au film de Steven Lisberger).
PIXIE - Désactive le brouillard.
SPIRAL - La caméra tourne sur elle-même pendant toute la course !
SPYEYE - Vue satellite de la course.
XCHARGE - Armement et bouclier infini.
XXX - Mode Turbo qui permet d'aller beaucoup plus vite.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
LINEAR
NITROID

NHL '99

CHEAT CODES

Nous vous avions déjà donné des Cheat Codes pour ce jeu, mais en voici d'autres qui sont d'ailleurs à entrer d'une manière très différente...
Cliquez sur «**Quitter NHL 99**» et vous pourrez aller sur l'écran du «**Générique**». Choisissez ensuite «**Programmation**» et tapez l'un des codes suivants. Si le code a bien été tapé, l'un des programmeurs lève les bras (sauf lorsque vous mettez le curseur sur lui !). Tapez une deuxième fois le code pour désactiver ces effets (le programmeur baissera alors les bras). Après l'effet du code, j'ai indiqué le nom du programmeur qui lève les bras lorsque le code est activé.
1999 - Permet de voir la vidéo de la Stanley Cup.
WARP9 ou **ZQRP9** - Accélère la vitesse du jeu (Jeremy Walker).
HEADBONE ou **HEQDBONE** - Donne aux joueurs une grosse tête (Funky Swadling).
BUFFED - Rend les joueurs plus grands (John Lawlor).
QUICKER ou **AUICKER** - Améliore tous les joueurs (Davey Forshaw).
NOBODY - Il n'y a pas de public pendant les matches (Trent Shumay).
GULLIVER - Rend le goal beaucoup plus grand (Jeremy Walker).
CRANKIT ou **CRQNKIT** - Active toutes les résolutions en mode Direct3D (Jay MacDonald).
EAONLINE ou **EQONLINE** - Active l'EA Online (Tedd Streibel).

BRUIT DE LA FOULE

Quand vous avez marqué un but, faites un de vos mouvements spéciaux. À ce moment-là, vous devriez entendre des réactions particulières dans la foule (pétards, cris ou corne de brume).

SUPER JOUEURS

Créez un nouveau joueur. Pour cela, il faut démarrer une saison et choisir «**Effectifs**». Donnez à ce joueur l'un des noms suivants. Une boîte de dialogue s'ouvre alors : «**Un joueur de la base de données porte déjà ce nom. Voulez-vous créer un joueur identique ?**» fera son apparition. Cliquez sur l'icône qui permet d'accepter. Vous verrez que ce joueur a des caractéristiques maximum.

Bruce McMillan
Bryce Cochrane
Chris Deas
Cory Yip
Dave Warfield
Funky Swadling
Hong Chin
Jeff Dyck
Jeff Mair
Aleksandar Zecevic
Andy Harris
Bill Kim
Brian Coleman
Dave McCarthy
David Pierce
Denise Brown
Doug Brown
Doug Hollinrake
Eric Lau
Gregg Haggman
Jay MacDonald
Janie Toivanen
Jan Lenferink
Jason Bulbrook
Jeff Buchwitz
Jennifer Campbell
Jeremy Walker
John Harvey
Juan Jacyna
Ken Sayler
Louise Read
Mark Johnston
Andrew Chan
Chris Wallace
Colin Cox
David Ham
David Orne
Kyle Seller
Matt Kernachan
Mark McIntyre
Martin McQueen
Tim Lewinson
Zech Prinz
Mike Mann
Mike Smith
Phil Chow
Rob Bailey
Suzan Smith
Tedd Streibel
Ted Nugent
Tom Papadatos
Troy Church
Victoria Wong
Vince Nason
Warren Wall
John Rix
Lance Wall
Mark Lesser
Paul Martin
Trent Shumay

POWERSLIDE

CHEAT CODES

Un tout nouveau code pour POWERSLIDE en plus de tous ceux que nous vous avions donnés il y a un mois de cela.
Pendant une partie, tapez «**APOLLO**» en QWERTY (donc, tapez «**QPOLLO**»). Si vous le tapez correctement, vous devriez voir une icône s'afficher dans le coin supérieur droit de l'écran. Ensuite, lorsque vous appuierez sur la touche «**ALT**», votre voiture s'élèvera dans les airs.

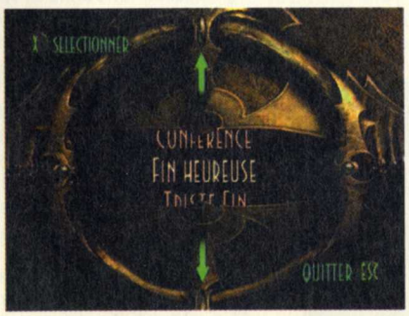
CHEAT CODES 2

Allez sur le menu des options et cliquez sur «**Changer Nom**». Mettez l'un des noms suivants, ce qui vous permettra d'accéder aux divers championnats.
AARON FOO - Permet d'accéder au championnat «Avancé».
MEGASAXON - Permet d'accéder à tous les championnats et à toutes les voitures.

ODDWORLD 2 : L'EXODE D'ABE

VOIR TOUTES LES ANIMATIONS

Pour voir les animations du jeu, sur l'écran principal, appuyez sur la touche «**SHIFT**» et gardez-la enfoncée. Tout en gardant la touche «**SHIFT**» enfoncée, appuyez sur «**HAUT**», «**GAUCHE**», «**DROITE**», «**GAUCHE**», «**DROITE**», «**GAUCHE**», «**DROITE**» et «**BAS**».



CHOISIR SON NIVEAU

Pour choisir son niveau de départ, sur l'écran principal, appuyez sur la touche «**SHIFT**» et gardez-la enfoncée. En gardant la touche «**SHIFT**» enfoncée, appuyez sur «**BAS**», «**DROITE**», «**GAUCHE**», «**DROITE**», «**GAUCHE**», «**DROITE**», «**GAUCHE**» et «**HAUT**».

TRICHETRASH

SONIC AND KNUCKLES

CAPTURE D'ÉCRAN

Pendant une partie, il est possible de faire une capture d'écran. Pour cela, appuyez simplement sur la touche «**F9**». À chaque fois que vous appuierez sur cette touche, un fichier image au format BMP sera sauvegardé dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur (par défaut, c'est dans «**C:\SEGA\Sonic3K**»). Les noms des fichiers images sont «**Cap????.bmp**».

CHOIX DU NIVEAU

Choisissez de jouer à SONIC 3 ou SONIC 3 AND KNUCKLES. Commencez une nouvelle partie (donc à «**Angel Island**»). Une fois que vous trouverez une liane, sautez dessus pour vous y accrocher. À ce moment-là, faites la manipulation suivante : «**GAUCHE**», «**GAUCHE**», «**GAUCHE**», «**DROITE**», «**DROITE**», «**DROITE**», «**HAUT**», «**HAUT**» et «**HAUT**». Si tout s'est déroulé correctement, vous devriez entendre un petit effet sonore. Cela vous indiquera que l'option permettant de choisir son niveau a été activée. Retournez sur le menu principal du jeu et faites «**BAS**» deux fois de suite pour voir apparaître l'option cachée sous «**COMPETITION**» et vous verrez à présent une option «**SOUND TEST**». Plutôt étrange puisque l'on peut normalement accéder au «**SOUND TEST**» en passant par le menu «**Options**» et en prenant «**Test Sonore...**». Vous arriverez, grâce à cette option, sur l'écran qui vous permettra d'aller dans le niveau de votre choix. Cela vous donnera accès seulement au niveau de SONIC 3 si vous aviez choisi ce jeu. Et à tous les niveaux si vous aviez choisi SONIC 3 AND KNUCKLES. Dans ce dernier cas, le niveau «**THE DOOMSDAY**» ne semble pas fonctionner.

CODES

Allez sur le menu «**Jeu**» et choisissez l'option «**Mode Stage Spécial**». Sur l'écran suivant, il vous sera possible d'entrer l'un des codes suivants :

Special Stage 2 - 2965 3192 9023
Special Stage 3 - 3610 2354 7327
Special Stage 4 - 2921 0274 3999
Special Stage 5 - 3737 7423 1487
Special Stage 6 - 3053 9029 9071
Special Stage 7 - 3698 8191 7375
Special Stage 8 - 3009 6111 4047
Special Stage 9 - 3482 7286 3167
Special Stage 10 - 2809 6267 2575
Special Stage 11 - 3454 5929 0879
Special Stage 12 - 2765 3348 7551
Special Stage 13 - 3582 0497 5039
Special Stage 14 - 2898 2104 2623
Special Stage 15 - 3543 1266 0927
Special Stage 16 - 2853 9185 7599
Special Stage 17 - 4014 2308 3455
Special Stage 18 - 3319 6540 9215
Special Stage 19 - 3964 5702 7519
Special Stage 20 - 3275 3622 4919
Special Stage 21 - 4092 0771 1679
Special Stage 22 - 3408 2377 9263
Special Stage 23 - 4053 1539 7567
Special Stage 24 - 3363 9449 4239
Special Stage 25 - 3837 0634 3359
Special Stage 26 - 3163 9615 2764
Special Stage 27 - 3808 8777 1068
Special Stage 28 - 3119 6696 7740
Special Stage 29 - 3936 3845 5228
Special Stage 30 - 3252 5452 2812
Special Stage 31 - 3897 4614 1116
Special Stage 32 - 3208 2533 7788
Special Stage 33 - 2994 5155 4236
Special Stage 34 - 3673 9888 9404
Special Stage 35 - 2944 5155 4236
Special Stage 36 - 3629 6970 4380
Special Stage 37 - 3072 0223 8396
Special Stage 38 - 3762 5728 9452
Special Stage 39 - 3033 0992 4284
Special Stage 40 - 3718 2807 4428
Special Stage 41 - 2817 0087 0076
Special Stage 42 - 3518 2963 2956
Special Stage 43 - 2788 8229 7788
Special Stage 44 - 3474 0044 7932
Special Stage 45 - 2916 3298 1948
Special Stage 46 - 3606 8800 3004
Special Stage 47 - 2877 4066 7836
Special Stage 48 - 3562 5881 7480
Special Stage 49 - 3348 5109 0364
Special Stage 50 - 4028 3236 9596
Special Stage 51 - 3298 8503 4428

TOTAL ANNIHILATION

ASTUCE

Dans le jeu, on peut utiliser les transporteurs (de type Atlas ou Valkirye) pour déplacer des troupes terrestres plus rapidement. Mais il s'avère que l'on peut aussi récupérer des unités ennemies. Essentiellement les unités qui ne sont pas armées comme les constructeurs. En quelque sorte, c'est un peu comme si vous capturiez une unité ennemie à bord de votre transporteur. Et il est même possible de le faire avec un commandeur ennemi ! Par contre, une fois que vous avez une unité ennemie à bord de l'un de vos transporteurs, faites attention car vos tourelles vont vous tirer dessus. En effet, vous avez une unité ennemie à bord, ce qui veut dire qu'un ennemi approche ! L'astuce a été testée en mode Multijoueur. Il est possible qu'elle fonctionne dans les autres modes de jeu.

VINCENT MATHIEU

SCREAMER RALLY

CHEAT CODES

Sur l'écran principal du jeu, tapez l'un des codes suivants :
TRAMO - Permet d'obtenir tous les circuits.
CARBO - Permet d'obtenir toutes les voitures.
LEALL - Permet d'accéder à toutes les divisions.

TOMB RAIDER III

PASSER LE NIVEAU EN COURS

Dégainez votre arme en appuyant sur la barre d'espace. Faites un pas en avant (touche «**SHIFT**» et «**HAUT**»). Accroupissez-vous puis relevez-vous (touche «.»). Faites trois tours sur vous-même, que ce soit sur la droite ou la gauche. Il faut faire les trois tours en une seule fois, je veux dire qu'il ne faut pas vous arrêter. Donc, gardez la touche «**GAUCHE**» ou «**DROITE**» enfoncée tant que vous n'avez pas fait trois tours sur vous-même. Pour finir, faites un saut vers l'avant (touche «**ALT**» et «**HAUT**»). Vous passerez alors au niveau suivant du jeu.
Si vous dégainez une arme avec laquelle vous ne pouvez pas vous accroupir, il vous sera impossible de réaliser cette astuce. Utilisez donc les pistolets.

TOUTES LES ARMES ET MUNITIONS

Dégainez votre arme en appuyant sur la barre d'espace. Faites un pas en avant (touche «**SHIFT**» et «**HAUT**»). Accroupissez-vous puis relevez-vous (touche «.»). Faites trois tours sur vous-même, que ce soit sur la droite ou la gauche. Il faut faire les trois tours en une seule fois, sans vous arrêter. Gardez la touche «**GAUCHE**» ou «**DROITE**» enfoncée tant que vous n'avez pas fait trois tours sur vous-même. Pour finir, faites un saut vers l'arrière (touche «**ALT**» et «**BAS**»). Vous passerez alors au niveau suivant du jeu. Lara obtiendra toutes les armes ainsi que les munitions qui vont avec.
Si vous dégainez une arme avec laquelle vous ne pouvez pas vous accroupir, il vous sera impossible de réaliser cette astuce. Utilisez donc les pistolets.

BALDUR'S GATE

VOIR TOUTES LES VIDÉOS

Pour voir toutes les vidéos, ouvrez le fichier «**Baldur.ini**» pour le modifier. Pour cela, ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Ensuite, double-cliquez sur le fichier «**Baldur.ini**» pour l'ouvrir avec le bloc-notes de Windows. Cherchez une ligne «**[Movies]**» et faites en sorte que cela ressemble à ce qui suit. S'il manque des lignes, ajoutez-les. Ensuite, sauvegardez le fichier et lorsque vous rechargerez le jeu, vous aurez accès à toutes les vidéos.

[Movies]

BG4LOGO=1	BGSUNSET=1	CAMP=1	ENDCRDIT=1
TSRLOGO=1	BGENTER=1	WYVERN=1	GNOLL=1
BILOGO=1	IRONTHRN=1	BHAAL=1	NASHKELL=1
INFELOGO=1	PALACE=1	SEWER=1	FRARMINN=1
INTRO=1	TAVERN=1	ENDMOVIE=1	
DEATHAND=1	DUNGEON=1	ELDRCITY=1	
REST=1	BGSUNRIS=1	MINEFLOD=1	

CHEAT CODE

La première des choses à faire pour que les Cheat Codes fonctionnent, c'est de modifier le contenu du fichier d'initialisation du jeu. Ouvrez le répertoire du jeu et double-cliquez sur le fichier «**Baldur.ini**». Il sera alors ouvert automatiquement dans le bloc-notes de Windows. À l'intérieur de ce fichier, cherchez une ligne «**[Game Options]**». Juste en dessous de cette ligne, ajoutez une autre ligne où vous inscrirez «**Cheats=1**». Fermez le bloc-notes et on vous demandera si vous voulez sauvegarder les modifications. Bien entendu, acceptez de faire la sauvegarde puis chargez le jeu.
À présent, pendant une partie, vous pouvez appuyer sur les touches «**CTRL**» et «**TAB**» en même temps pour afficher une petite zone de saisie en bas de l'écran. C'est là où vous pourrez taper les codes qui suivent. Pour faire disparaître cette zone de saisie, il faut taper de nouveau sur les touches «**CTRL**» et «**TAB**».

CLUAConsole:SetCurrentXP(x) - Permet de vous mettre les points de tous les membres de votre équipe à «x». Bien entendu, il faut mettre un nombre à la place «x». Par exemple, mettez «CLUAConsole:SetCurrentXP(40000)» pour que tous les personnages aient 40000 points d'expérience.
CLUAConsole:AddGold(x) - Ajoute «x» pièces d'or à tous vos personnages. Remplacez le «x» par un nombre de votre choix.
CLUAConsole:EnableCheatKeys() - Active des touches spéciales dont voici la liste :

«**L**» - Affiche la position de la souris.
«**CTRL**» et «**L**» - Affiche des informations plus complètes sur la position de la souris.
«**CTRL**» et «**S**» - Appuyez plusieurs fois pour choisir une animation.
«**CTRL**» et «**A**» - Montre l'animation choisie.
«**CTRL**» et «**Y**» - Mort du personnage.
«**CTRL**» et «**D**» - Affiche des informations en haut de l'écran.
«**CTRL**» et «**J**» - Téléporte les personnages là où se trouve votre curseur.
«**CTRL**» et «**C**» - Vous permet de voir les écrans de transition entre les chapitres. Mais n'allez pas au-delà du huitième, sans quoi vous risquez de planter le jeu.
«**CTRL**» et «**1**» - Change le niveau d'armure (a priori seulement en apparence).
«**CTRL**» et «**4**» - Surligne en bleu les objets avec lesquels il peut y avoir une interaction.
«**CTRL**» et «**6**» - Change l'apparence de votre personnage en l'un des personnages ou créatures que vous pouvez rencontrer.
«**CTRL**» et «**7**» - La même chose que pour «CTRL» et «6», si ce n'est que la liste des créatures et personnages défile dans le sens contraire.
«**CTRL**» et «**9**» - Surligne en jaune tous les personnages et créatures.

Certains caractères ne correspondent pas à notre clavier normal. Donc, pour que cela soit plus simple, voici l'équivalent des caractères pour lesquels il y a un problème :

«**(**» - «**SHIFT**» et «**9**»
«**)**» - «**SHIFT**» et «**0**»
«**:**» - «**SHIFT**» et «**$**»

ALPHA CENTAURI

ÉDITION DES SCRIPTS : ALPHA.TXT

Le jeu contient un module interne qui permet de tricher. Il s'agit de l'éditeur de scénarios. Bien qu'à la fin d'une partie, on vous montre du doigt en inscrivant en gros «**TRICHE**» sur les rapports.
Je ne vous présenterais donc pas ici un moyen de tricher mais plutôt de modifier les réactions du jeu à votre convenance et de rendre le challenge bien plus difficile ou totalement différent. Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cherchez un fichier «**Alpha.txt**» et double-cliquez dessus. Il sera alors chargé automatiquement dans le bloc-notes de Windows. Vous verrez alors que toutes les règles du jeu sont inscrites ici sous forme de script. C'est-à-dire qu'on trouve ici toutes les règles écrites avec des commandes compréhensibles par tout un chacun. De plus, ce fichier a été entièrement traduit en français. Voici en gros comment modifier ce fichier même si je n'entrerai pas dans les détails...

Prenons un exemple. Cherchez «**#CHASSIS**». En dessous, vous trouverez les neuf châssis que l'on peut utiliser dans le jeu. Par exemple :

INFANTERIE, F1, Escouade,F1,Sentinelles, F2, Garnison, F1, 1, 0, 0, 0, 1, 1, None, Troupes de choc, F2, Garde d'élite, MF1,

Si on regarde le descriptif un tout petit peu plus haut, on apprend que l'on va trouver deux noms pour les unités utilisées en attaque («**INFANTERIE**» et «**ESCOUADE**») suivi de deux autres noms pour les unités utilisées en défense («**SENTINELLES**» et «**GARNISON**»). Chacun de ces noms est suivi d'un code pour savoir s'il s'agit de quelque chose dont on parlera au masculin, au féminin, au singulier ou au pluriel. Ce code, c'est le «**F1**» qui suit «**INFANTERIE**». Après ces quatres noms et codes, on trouve six nombres qui servent à définir la vitesse, la portée, le prix de l'unité, etc. Après ces six derniers, on trouve «**None**» (en anglais «**Aucun**») qui indique que pour produire des unités d'infanterie, on n'a pas besoin d'une technologie au préalable. Et pour finir, on obtient d'autres noms qui seront utilisés dans certaines circonstances.

On a vu la théorie. Voici la pratique...
Modifiez le premier «**1**» pour mettre un «**4**». Pendant que nous y sommes, remplaçons «**Escouade**» par «**Francois**», «**Sentinelles**» par «**Luis**» et «**Garnison**» par «**Yann**». Ainsi, vos unités d'infanterie se déplaceront quatre fois plus vite et leur noms ne seront plus les mêmes. Cela nous donne donc la ligne suivante :

INFANTERIE, F1, Francois,M1,Luis, M2, Yann, M1, 4, 0, 0, 0, 1, 1, None, Troupes de choc, F2, Garde d'élite, MF1,

Vous avez remarqué que l'on n'a pas modifié «**INFANTERIE**». En effet, le premier nom est très important car il est utilisé ailleurs dans le fichier «**Alpha.txt**», ainsi que d'autres fichiers script. C'est un nom de référence. On ne peut donc pas le modifier à moins de modifier aussi le nom de référence dans tous les fichiers où il apparaît !
De plus, j'ai mis des «**M1**» derrière chacun des noms que j'ai modifiés puisque «**François**», «**Luis**» et «**Yann**» ne sont pas des fillettes. Ainsi, ils seront pris en compte dans le jeu comme «**Masculin singulier**».

Un peu plus bas, on trouve les armes. Par exemple, modifiez la ligne :
LASER QUANTIQUE, Quantique, 16, 1, 16, -1, QuanMac,
pour obtenir :
LASER QUANTIQUE, Trompette de, 24, 1, 1, -1, None,

Cette modification augmente la puissance du laser quantique («**24**»), baisse son prix pour qu'il soit identique à celui d'une arme de poing (le «**16**» qui devient «**1**») et on peut l'obtenir dès le début de la partie (on met «**None**» pour la technologie requise).

Voilà, en agissant de cette manière sur les paramètres, vous pouvez modifier considérablement la manière dont réagit le jeu. Que ce soient les éléments des unités, les bâtiments et même le terrain, tout est configurable ou presque.
Mais il faut aussi préciser que les modifications que vous faites ne seront pas seulement utilisables par vous mais aussi par l'ordinateur. Ne vous étonnez donc pas de voir gambader des «**Luis**», des «**François**» ou des «**Yann**» qui ne vous appartiennent pas !

Pour finir, surtout, faites des copies de sauvegarde des fichiers que vous allez modifier. En effet, si vous faites une erreur, il se peut que le jeu ne veuille plus fonctionner correctement. Il sera alors toujours possible de ressortir l'ancien fichier pour que tout rentre dans l'ordre. Au pire, on retrouve ces fichiers sur le CD-Rom du jeu dans le répertoire «**Programs**». Si vous les copiez à partir de cet endroit, n'oubliez pas de changer l'attribut en écriture seule du fichier. D'ailleurs, normalement, vous ne devriez essayer de modifier que le fichier «**Alpha.txt**», les autres étant bien moins intéressants et surtout difficiles à modifier pour obtenir de bons résultats.

TRICHETRASH

TUROK 2

CHEAT CODES

On ne peut pas dire que ce jeu facilite l'utilisation des codes. La première chose à faire est d'entrer les codes qui vous intéressent dans «**ENTER CHEAT**» qui se trouve sur le menu principal. Ensuite, pendant une partie, faites une pause pour allez sur le menu «**CHEAT**». Ce dernier vous permettra d'activer ou désactiver certaines des options que vous aurez déverouillées grâce aux codes.

BIGBADNOODLE - Grosse tête.
HENRYSBILERP - Active ou désactive le mode Gouraud.
OBLIVIONISOUTTHERE - Permet d'accéder aux vies infinies et armement infini.
TROMPEM - Grosses mains et gros pieds.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :

HELLOSTICKY
INEEDAUPS
JANESSPECIALWORLD
LEGOMANIAC
LILLIPUTIAN
MRNOPRULEZ
PICASSO
WIZARDOFOZ
YOQUIEROJUAN

DOOM (QUAKE/DOOM COMPILATION)

CHEAT CODES

Appuyez sur la touche «**TAB**» pour faire apparaître la carte. Ensuite, vous pourrez tapez l'un des codes suivants :
IDDT - La première fois, cela vous donnera toute la carte.
IDDT - La deuxième fois, cela indiquera tous les objets et monstres sur la carte.
IDKFA ou **IDKFQ** - Donne toutes les armes et munitions.
IDDQD ou **IDDAD** - God Mode.
IDCHOPPERS - Donne la tronçonneuse.
IDMYPOS ou **ID?YPOS** - Donne vos coordonnées.
IDCLEVxy - Téléportation à la mission «**x**» et niveau «**y**». Il faut mettre le numéro de l'épisode à la place du «**x**» et le niveau à la place du «**y**».
IDSPISPOPD - Clipping mode désactivé.
IDBEHOLDR - Combinaison anti-radiation temporaire.
IDBEIOLDR - Invisibilité temporaire.
IDBEVOLDR - Invincibilité temporaire.
IDBEAOLDR ou **IDBEQOLDR** - Carte computer.
IDBELOLDR - Amplification de lumière temporaire.
IDBESOLDR - Berserk Mode temporaire.

TOMB RAIDER III

PASSER LE NIVEAU EN COURS

Dégainez votre arme en appuyant sur la barre d'espace. Faites un pas en avant (touche «**SHIFT**» et «**HAUT**»). Accroupissez-vous puis relevez-vous (touche «.»). Faites trois tours sur vous-même, sur la droite ou la gauche. Faites bien les trois tours en une seule fois, sans vous arrêter. Donc, gardez la touche «**GAUCHE**» ou «**DROITE**» enfoncée tant que vous n'avez pas fait trois tours sur vous-même. Pour finir, faites un saut vers l'avant (touche «**ALT**» et «**HAUT**»). Vous passerez alors au niveau suivant du jeu.
Si vous dégainez une arme avec laquelle vous ne pouvez pas vous accroupir, il vous sera impossible de réaliser cette astuce. Utilisez donc les pistolets.

TOUTES LES ARMES ET MUNITIONS

Dégainez votre arme en appuyant sur la barre d'espace. Faites un pas en avant (touche «**SHIFT**» et «**HAUT**»). Accroupissez-vous puis relevez-vous (touche «.»). Faites trois tours sur vous-même sur la droite ou la gauche et en une seule fois, sans vous arrêter : gardez la touche «**GAUCHE**» ou «**DROITE**» enfoncée tant que vous n'avez pas fait trois tours sur vous-même. Enfin, faites un saut vers l'arrière (touche «**ALT**» et «**BAS**»). Vous passerez alors au niveau suivant du jeu. Lara obtiendra toutes les armes ainsi que les munitions qui vont avec.
Si vous dégainez une arme avec laquelle vous ne pouvez pas vous accroupir, il vous sera impossible de réaliser cette astuce. Utilisez donc les pistolets.

FOOTBALL MANAGER SAISON 98/99

SALAIRE NEGATIF

Les footballeurs sont trop payés! Alors, voici le moyen de vous faire payer pour les laisser jouer.
Allez dans le bureau du Manager. Cliquez sur le classeur où il y a les fiches de tous les joueurs. Choisissez en un et cliquez sur «**Nouveau contrat**». Donnez-lui un salaire hebdomadaire de vingt millions («**20000000**») et cliquez sur «**OK**». Il n'y a rien de bien avantageux jusque-là. Cliquez une nouvelle fois sur «**Nouveau contrat**». Cette fois-ci, le joueur vous propose un salaire proche des vingt millions mais en négatif. Ne changez pas le nombre d'années du contrat, sans quoi vous obtiendrez un salaire de zéro (ce qui n'est pas mal non plus) mais le footballeur refusera alors le contrat et au bout d'un moment il ne voudra plus négocier du tout !
Vous pouvez aussi mettre «**999999999**» dans «**Prime Ligue des champions**», «**Prime niveau européen**», «**Prime victoires**», «**Prime victoire de la coupe**», «**Prime seconds de la coupe**» et «**Prime de but**» au moment où vous négociez le contrat de vingt millions hebdomadaires. En renégociant le contrat suivant, toutes les primes seront aussi négatives !
Toute cette astuce ne fonctionne pas avec les joueurs qui veulent un contrat de trois ans au lieu de quatre. Et cela ne fonctionne qu'en mode «**Manager**» car dans le mode «**Entraîneur**», un salaire de vingt millions serait refusé par le gestionnaire commercial automatique.

ROBERT VINCENT

SONIC R

ASTUCE

Sur l'écran de sélection d'une course, utilisez les flèches HAUT et BAS pour changer l'angle de vue de l'animation de présentation en 3D.

KING QUEST : MASQUE D'ÉTERNITÉ

CHEAT CODES

Voici de nouveaux codes pour ce jeu que nous n'avions pas pu passer dans le précédent numéro. Tous ces codes servent à obtenir des objets pour votre personnage.

Pendant une partie, appuyez sur les touches «**CTRL**» , «**SHIFT**» et «**7**» en même temps. Vous verrez alors un grand nombre d'informations sur le côté gauche de l'écran. Il s'agit d'une sorte de console de commandes où il vous sera possible d'entrer les codes qui suivent en respectant bien les majuscules et minuscules. Une fois que vous voulez retourner dans le jeu, il suffit d'appuyer de nouveau sur les touches «**CTRL**», «**SHIFT**» et «**7**» en même temps...

give Dagger - Donne une dague.
give SmallAx - Donne une hache.
give BroadSword - Donne une épée courte.
give Mace - Donne une masse.
give LakeSword - Donne une épée.
give SkelKingSword - Donne une épée.
give BattleAx - Donne une hache d'arme.
give WarHammer - Donne un marteau de guerre.
give Pike - Donne une lance.
give LongSword - Donne une épée longue.
give FlameSword - Donne l'épée de feu.
give TempleSword - Donne l'épée du masque d'éternité.
give SmCrossbow - Donne une arbalète.
give AzrielHammer - Donne un marteau à lancer.
give SmCpndCBow - Donne une arbalète.
give ShortBow - Donne un arc court.
give LongBow - Donne un arc long.
give CrossBow - Donne une arbalète.
give CpndCrossbow - Donne une arbalète.
give FlameBow - Donne l'arc de feu.
give IceCrossbow - Donne l'arbalète de glace.
give LeatherGloves - Donne des gants en cuir.
give LeatherArmor - Donne une armure de cuir.
give LeatherBoots - Donne des bottes en cuir.
give ChainMailShirt - Donne une cotte de mailles.
give ChainMailGloves - Donne des gants en cotte de mailles.
give ChainMailSuit - Donne une armure en cotte de mailles complète.
give PlateMail - Donne une armure en cotte de mailles plus résistante.
give BronzePlate - Donne une armure plus résistante pour le torse.
give FullArmor - Donne une armure de plaque.
give Helmet - Donne un casque
give GodArmor - Donne une armure invisible.
give Mushroom - Donne un champignon.
give SacredWater - Donne de l'eau bénite.
give Crystal - Donne un cristal.
give ElixerOfLife - Donne une bouteille d'élixir de vie.
give Clarity - Donne une potion de clarté.
give Invisible - Donne une potion d'invisibilité.
give Invulnerable - Donne une potion d'invulnérabilité.
give RingOfDeadHero - Donne un anneau.
give Ashes - Donne des cendres.
give Candle - Donne une bougie.
give SilverCoins x - Donne «x» pièces d'or (par exemple «give SilverCoins 99» en donne 99).
give MagicMap - Donne une carte.
give RopeAndHook - Donne un grappin.
give RingOfLight - Donne un anneau.
give KeyToDeathMaze - Donne un objet triangulaire en or.
give BrokenShield - Donne un morceau de bouclier.
give RustedBrokenShield - Donne un morceau de bouclier rouillé.
give HearingHorn - Donne une corne.
give AntiPoisonFlower - Donne une fleur anti-poison.
give GreenMushroomPiece - Donne un morceau de champignon.
give Rock - Donne une pierre.
give IronLock - Donne une serrure.
give OakRoot - Donne une racine.
give LodeStone - Donne une pierre avec une rune dessus.
give CrystalPyramid - Donne une pyramide de cristal.
give BlackDiamond - Donne un diamant noir.
give AmberGlow - Donne une pierre fluorescente.
give BasiliskTongue - Donne une langue de basilisk
give FireGem - Donne la gemme de feu.
give DragonKey - Donne une clef.
give RockKey - Donne une clef en pierre.
give BlueAdamant - Donne une gemme bleue.
give JailKey - Donne la clef de la prison.
give DecipheringAmulet - Donne une amulette.
give Paddle - Donne une Ankh.
give Feather - Donne une plume.
give GoodSkull - Donne un crâne.
give BadSkull - Donne un autre crâne.
give RoundKey - Donne une clef ronde.
give SquareKey - Donne une clef carrée.
give Ladle - Donne une louche en or.
give hmhand - Donne une main.
give Mask1 - Une seule partie du masque découverte.
give Mask1a - Une seule partie du masque découverte.
give Mask2 - Deux parties du masque découverts.
give Mask3 - Trois parties du masque découverts.
give Mask3b - Trois parties du masque découverts.
give Mask4 - Quatre parties du masque découverts.
give Mask5 - Masque complet.
give Piece1 - Donne la première pièce du masque.
give Piece1a - Donne la première pièce du masque.
give Piece2 - Donne la seconde pièce du masque.
give Piece3 - Donne la troisième pièce du masque.
give Piece4 - Donne la quatrième pièce du masque.
give Piece5 - Donne la cinquième pièce du masque.
give Scroll - Donne un parchemin.
give LadyBell - Donne une cloche.
give RustedLock - Donne une serrure rouillée.
give KeepKey - Donne une clef.
give StoneOrder - Donne une pierre gravée.
give TruthKey - Donne la clef de la vérité.
give LightKey - Donne la clef de la lumière.
give OrderKey - Donne la clef de l'ordre.
give GriffRoomKey - Donne une clef.
give GriffCageKey - Donne une clef.
give MaskMedalian - Donne le médaillon du masque d'éternité.
give Grail - Donne le Graal.
give UniHorn - Donne la corne de la licorne.
give SpellPage - Donne une page avec un sort dessus.
give DarkPyramid - Donne une pyramide.
give MarbleTablet0 - Donne une tablette de marbre vierge.
give MarbleTablet1 - Donne une tablette de marbre avec une inscription.
give MarbleTablet2 - Donne une tablette de marbre avec deux inscriptions.
give MarbleTablet3 - Donne une tablette de marbre avec trois inscriptions.
give IceShard - Donne un éclat de glace.
give IceLever - Donne un levier de glace.
give NoRanged - Par d'arme qui permette de se battre à distance.
give NoArmor - Pas d'armure.
give BirthdaySuit - Votre personnage se retrouve tout nu ou presque puisqu'en guise de feuille de vigne, il a juste un petit masque d'éternité sur une partie sensible !

Faites attention car en donnant certains objets, il peut y avoir contradiction et de ce fait, il y a un risque de planter le programme. Par exemple, si vous avez déjà une armure complète sur vous et que vous décidez de donner une armure de cuir à votre personnage, le programme ne comprend pas bien la chose. D'où un joli plantage ! Dans ce cas, il faut tout d'abord retirer l'objet qui est en conflit. Pour notre exemple, il faudrait taper le code «**give NoArmor**» pour retirer l'armure du personnage avant de lui en donner une autre. La seule exception à tout cela, c'est le fait qu'il y a une espèce d'ordre. Toujours pour les armures, celle de cuir est moins importante que celle en cotte de mailles. Par conséquent, on peut donner une armure de cuir puis une en cotte de mailles sans devoir retirer la première. Le contraire n'est pas vrai. Il y a une sorte de progression que l'on doit suivre sinon le programme plante. Dans le même genre, on ne peut pas mettre de casque sans l'armure complète ! C'est valable pour tous les objets que l'on porte sur soi en tant que vêtements.

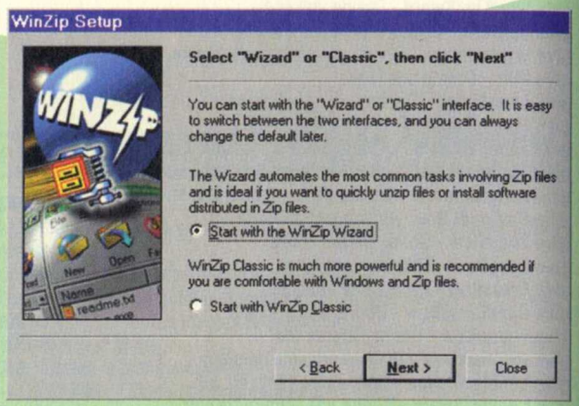
système D

ARIOCH
(ariochld@aol.com)

Windows n'est pas prêt de vous livrer tous ses secrets mais ce mois-ci, nous allons naviguer vers de nouvelles eaux. D'ailleurs, l'idée n'est pas forcément de moi mais plutôt de Cathy («traductrice» en bon français de mes textes) (N.d.Cathy : Cool, c'est la première fois qu'on parle de moi dans PC Soluces, merci Arioch ! J'en profite pour saluer mes amis de Londres qui se reconnaîtront, mes cousins de Grisy-les-Plâtres et ma chienne Fulberte) et François. Après une discussion, nous en sommes arrivés à la conclusion que ce qui NOUS paraît simple ne l'est pas obligatoirement pour tout le monde. Humm ? Je veux dire que lorsque l'on est tombé tout petit sur un clavier (les souris n'existaient pas !), la vie informatique est peuplée d'un tas de choses naturelles. Par contre, si l'on débarque aujourd'hui devant toutes ces fenêtres et boutons, il y a de quoi être perdu dans un monde relativement hostile. Nous sommes donc arrivés à la conclusion qu'il ne serait pas bête d'élargir un peu le débat pour parler de certains logiciels. Les programmes, les plus utiles et les couramment utilisés. On inaugure la chose avec l'incontournable WinZip. Mais si vous voulez qu'on parle d'autres logiciels, n'hésitez pas à écrire...

OU TROUVER WINZIP ?

C'est simple, il est sur chacun de nos CD-Rom. Pour l'installer, mettez l'un des CD-Rom de PC SOLUCES puis ouvrez la fenêtre de votre lecteur. Là, vous verrez un répertoire «**Redist**», ouvrez-le et double-cliquez sur le fichier «**Winzip 7.0.exe**». Pendant l'installation, on vous demandera si vous démarrez **WinZip** en mode Assistant ou Classique. Si vous ne connaissez pas bien ce logiciel, je vous conseille le mode Assistant (Wizard sur les versions anglaises). En dehors de cela, suivez l'installation sans trop vous poser de questions...

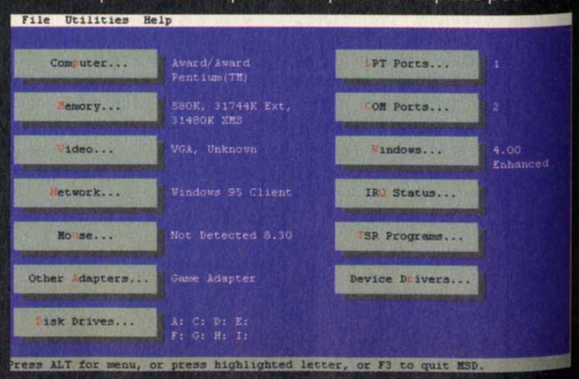


À QUOI SERT UNE ARCHIVE ZIP ?

Le principe d'un fichier archive, c'est de prendre un certain nombre de fichiers et de tous les regrouper en un seul. Cela permet ensuite de pouvoir donner un gros fichier à quelqu'un plutôt qu'un grand nombre, au risque d'en oublier. **WinZip** fait ce type de fichier mais en plus, il compresse tout ce qu'il contient. Il applique une compression pour que le contenu de l'archive (les fichiers) prennent moins de place. Les avantages sont énormes. On peut ainsi mettre sur une disquette bien plus que ce que l'on pourrait mettre habituellement. On peut envoyer par E-mail sur Internet un seul fichier au lieu d'un grand nombre, en outre, l'opération prendra moins de temps (et vu les tarifs de France Telecom, ce n'est pas un mal !). À partir du moment où vous avez installé correctement une version de **WinZip** sur votre ordinateur, vous pouvez reconnaître assez facilement les fichiers archives au format **ZIP** grâce à leur icône particulière. Reste maintenant à savoir comment l'utiliser.

MICROSOFT DIAGNOSTICS

Sous DOS, on avait un petit utilitaire qui nous permettait d'obtenir un grand nombre d'informations concernant l'ordinateur. Il s'agissait de **Microsoft Diagnostics**. Un tel utilitaire a disparu de Windows 95, ce qui est fort dommage. Enfin, il a disparu «officiellement» car en réalité, on peut toujours trouver ce programme.
Mettez le CD-Rom de Windows 95 dans votre lecteur et ouvrez la fenêtre pour voir son contenu. À l'intérieur, on trouve plusieurs répertoires, ouvrez celui qui s'appelle «**Other**». Dans celui-ci, vous trouverez un répertoire «**Msd**» qui contient un programme «**Msd.exe**». Copiez ce fichier sur votre disque dur dans un répertoire de votre choix. Quoique, je devrais préciser qu'il serait judicieux de le placer dans «**C:\Windows\Command**». Ce dernier emplacement n'a pas une importance capitale pour l'utilisation de **Microsoft Diagnostics**. C'est surtout le fait que Windows place à cet endroit toutes les applications des sessions DOS. Cela vous permettra ensuite une utilisation plus simple sous DOS. En effet, **Microsoft Diagnostics** est fait pour fonctionner sous DOS. Il fonctionne sous Windows, mais il ne vous donnera pas alors des informations totalement exactes. Pour l'utiliser, je vous conseille donc de sortir de Windows pour aller sous DOS. Pour ce faire, on clique sur le bouton «**Démarrer**» de la barre de tâches, puis on choisit «**Arrêter**». Sélectionnez «**Redémarrer en mode MS-DOS ?**». Une fois que vous êtes sous DOS, tapez simplement «**MSD**» pour exécuter **Microsoft Diagnostics** si vous l'avez placé dans «**C:\Windows\Command**». Si ce n'est pas le cas, il faudra vous déplacer sous DOS pour être dans le même répertoire où vous l'avez copié sur votre disque dur. Vous pourrez alors taper «**MSD**». Une fois chargé, il faudra patienter quelques instants pour que le programme trouve toutes les informations dont il a besoin sur votre système. Ensuite, vous pourrez cliquer sur chacun des boutons pour obtenir des informations sur votre processeur, votre mémoire, votre carte vidéo, etc. Contrairement aux informations que l'on peut récupérer sous Windows, celles que vous donne **Microsoft Diagnostics** sont généralement plus orientées sur votre matériel.



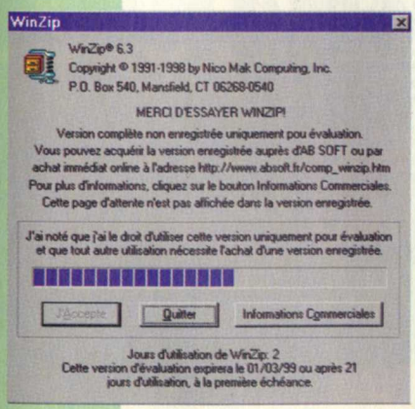
DÉCOMPRESSER UN FICHIER ZIP

WINZIP

Les fichiers compressés au format **ZIP** se sont imposés dans le monde du PC, au point de devenir presque incontournables. Ce qui m'amène donc à vous parler de **WinZip** puisque nous l'utilisons assez souvent sur notre CD-Rom.

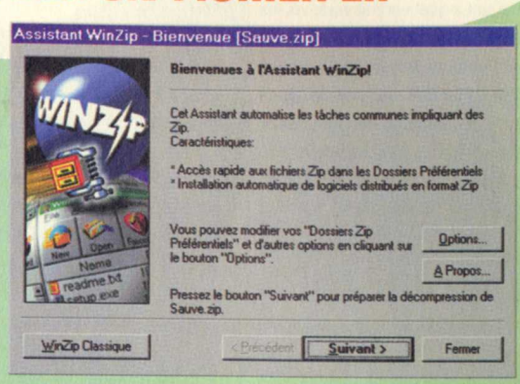
VERSION D'ÉVALUATION

On peut trouver facilement **WinZip** sur internet. Mais il ne s'agit pas d'un programme gratuit. Vous avez donc vingt-et-un jours pour vous décider en utilisant le programme. Ensuite, si vous voulez continuer à l'utiliser, il faudra vous enregistrer auprès du distributeur français.



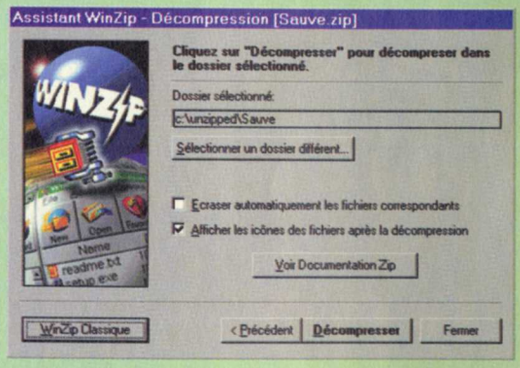
Cela étant, à chaque fois que vous lancerez **WinZip** vous aurez un petit écran d'attente pour bien vous rappeler qu'il s'agit d'une version d'évaluation. Une fois que vous aurez acheté le droit d'utiliser le programme, cet écran d'attente n'apparaîtra plus !

Il existe plusieurs manières de décompressier un fichier **ZIP**. Alors, nous allons juste double-cliquer sur un fichier **ZIP** pour voir ce qui se passe. En faisant cela, vous lancez automatiquement **WinZip** puisque les fichiers **ZIP** lui sont associés.



On arrive sur l'écran «**Assistant WinZip**». Cela ne se produit que si vous avez réglé **WinZip** pour fonctionner en mode «**Assistant**» ou «**Wizard**» (pour ceux qui ont une version anglaise. Nous verrons la version dite «**Classique**» plus tard. Donc, nous sommes sur l'écran «**Assistant WinZip**» et l'on nous propose de décompresser le fichier sur lequel vous avez cliqué. Ne nous en privons pas et continuons en cliquant sur «**Suivant >**». Il est possible qu'à ce moment-là, **WinZip** vous demande si vous voulez ajouter le dossier dans lequel se trouve le fichier archive parmi vos dossiers préférentiels. Répondez «**Non**».

L'écran suivant propose un grand nombre de possibilités...



Le bouton «**Voir Documentation Zip**» ou «**View Zip Documentation**» n'apparaît que dans certaines conditions. Il permet d'avoir un aperçu de ce que contient le fichier grâce à un descriptif. Il n'y a pas de miracle, **WinZip** regarde s'il trouve des fichiers texte comme «**File_id.diz**» ou «**Readme.txt**». En cliquant sur le bouton, vous pourrez lire le contenu du fichier descriptif.

L'option «**Écraser automatiquement les fichiers correspondants**» ou «**Overwrite matching files automatically**» n'est pas cochée par défaut. Imaginons que vous décompressez une archive à un endroit où se trouvent des fichiers qui portent exactement le même nom. Vous obtenez alors un avertissement de **WinZip** pour vous demander s'il doit remplacer le fichier ou ne pas décompresser celui-ci. En cochant cette option, par contre, vous n'aurez plus cette sécurité !

«**Afficher les icônes des fichiers après la décompression**» ou «**Display file icons after unzipping**» ne porte pas tout-à-fait un nom adéquat. Cela veut dire simplement qu'une fois que la décompression sera terminée, **WinZip** ouvrira la fenêtre du répertoire où il a mis les fichiers. En quelque sorte, il affiche les icônes mais bon... Si vous ne sélectionnez pas cette option, il n'ouvrira pas la fenêtre une fois son travail accompli.

Au-dessus du bouton «**Sélectionner un dossier différent...**» ou «**Select different folder...**», on voit le chemin du dossier dans lequel **WinZip** va décompresser les fichiers qui se trouvent dans le fichier archive. Peut-être avez-vous envie de le faire à un autre endroit. Dans ce cas, cliquez sur le bouton «**Sélectionner un dossier différent...**». Une boîte de dialogue vous proposera de choisir le répertoire de destination et même d'en créer (bouton «**Nouveau/New**»).

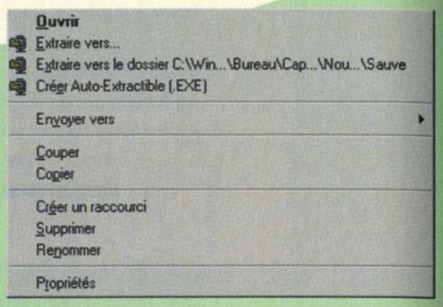
À tout moment, vous pouvez choisir de revenir en arrière pour modifier certains de vos choix. Cliquez alors sur le bouton «**< Précédent**» ou «**< Back**». Je pense que vous vous en doutiez !

Si tous vos choix sont corrects, il n'y a plus qu'à lancer l'opération de décompression en cliquant sur le bouton «**Décompresser**» ou «**Unzip Now**».

Une fois que la décompression est terminée, cliquez sur le bouton «**Fermer**». Il vous serait aussi possible de rester dans **WinZip** pour continuer à travailler avec lui, mais ce n'est pas notre but pour le moment. En faisant toute cette opération, on a donc facilement décompressé un fichier archive dans un répertoire que l'on a choisi. Il n'y a plus alors qu'à ouvrir ce répertoire pour trouver les fichiers (à moins que vous n'ayez coché l'option qui permet de le faire automatiquement).

DÉCOMPRESSER PLUS RAPIDEMENT

Passer à chaque fois par le module «**Assistant**» («**Wizard**») de **WinZip** est plutôt astreignant. Surtout que l'on peut s'en passer. Au lieu de double-cliquer sur le fichier, cliquez simplement avec le bouton droit. Un menu contextuel vous proposera trois choix en rapport avec **WinZip**.



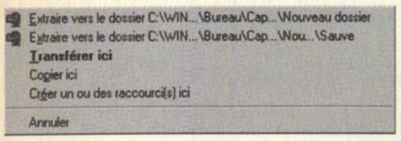
En choisissant «**Extraire vers...**» ou «**Extract to...**», **WinZip** vous donnera la possibilité de choisir le chemin vers lequel vous allez décompresser les fichiers. On trouve d'ailleurs quelques options intéressantes sur cet écran, comme nous le verrons un peu plus loin.

L'option «**Extraire vers le dossier ?:\?**» ou «**Extract to folder ?:\?**» permet de décompresser très rapidement tous les fichiers à l'intérieur d'un dossier qui porte le même nom que celui du fichier archive (l'extension «**.ZIP**» en moins). Ce dossier sera lui-même dans celui où se trouve le fichier archive (le fichier **ZIP**) à ce moment-là. Aucun choix de répertoire à faire, c'est rapide et sans bavures !

La dernière option ne permet pas de décompresser des fichiers. Elle permet, comme son nom l'indique, de créer un fichier auto-extractible à partir du fichier archive.

TRUC

Toujours plus rapide pour décompresser un fichier **ZIP** et en plus en indiquant à quel endroit vous voulez le faire : gardez le bouton droit de la souris enfoncé lorsque vous cliquez sur le fichier **ZIP**, déplacez la souris pour déposer l'icône dans le dossier où vous voulez tout décompresser.

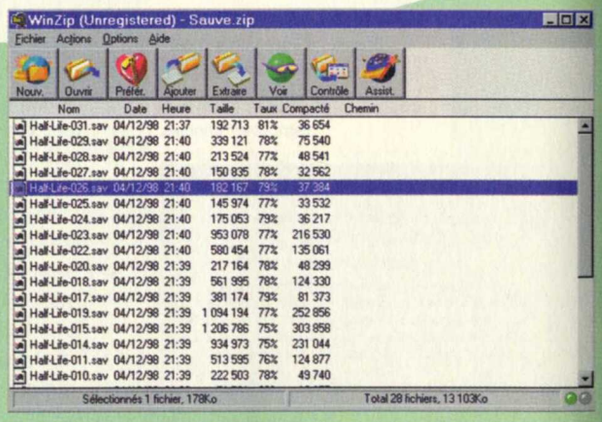


Vous obtiendrez un menu contextuel qui vous offrira deux possibilités. Soit vous décompressez tous les fichiers dans le répertoire où vous l'avez déposé, soit vous le faites dans un dossier portant le nom du fichier archive (nom du fichier **ZIP** sans l'extension) toujours dans le répertoire où vous avez fait glisser le fichier.

ASSISTANT OU CLASSIQUE ?

Le mode «**Classique**» de **WinZip** permet de travailler plus rapidement. Il permet aussi de décompresser seulement certains fichiers. Ou même de visualiser des données directement à l'intérieur de l'archive sans les décompresser. Pour passer en mode «**Classique**», il faut ouvrir **WinZip**. Double-cliquez sur l'icône que **WinZip**.a placé sur le bureau au moment de l'installation. Il n'y a plus alors qu'à cliquer sur le bouton «**WinZip Classique**» pour passer à l'interface que je nommerais normale pour **WinZip**.

D'ailleurs, lorsque vous sortirez du programme, on vous demandera dans quel mode démarrer le logiciel la prochaine fois. C'est à vous de voir !



ATTENTION

Il y a un écueil concernant la compression des données. Vous pouvez choisir de compresser un dossier dans son intégralité avec tous les sous-répertoires qu'il contient. Seulement, si vous ne précisez rien à **WinZip**, il compressera les fichiers sans se soucier des chemins où ils se trouvaient au départ. Résultat, lors de la décompression, tous les fichiers se retrouveront au même endroit et les sous-répertoires auront totalement disparu. Pour éviter cela, au moment de la compression, cochez les options.»**Chercher Sous-répertoire**» («**Include subfolders**») et «**Sauver Info Répertoire**» («**Save extra folder info**»).

GÉRER LE CONTENU DES ARCHIVES

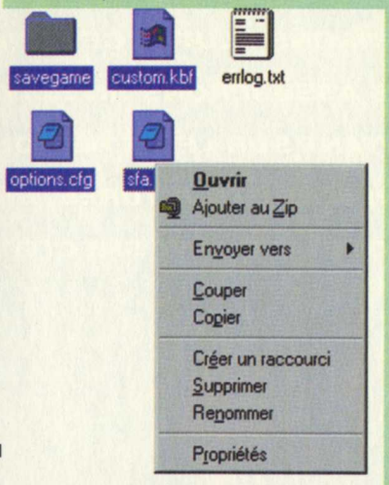
WinZip fonctionne avec le **Glisser-Déposer**. On peut donc décompresser un seul fichier en cliquant dessus et en gardant le bouton de la souris enfoncé. Vous pourrez alors déplacer la souris pour déposer l'icône du fichier que vous voulez décompresser dans un dossier de votre choix ou sur le bureau. Cela marche avec ou plusieurs fichiers si plusieurs sont déjà sélectionnés.
De la même façon, on peut déposer un fichier à l'intérieur d'un fichier archive ouvert par **WinZip**. Le fichier sera alors ajouté aux autres en fonction des choix que vous aurez faits.
On peut aussi supprimer un ou plusieurs fichiers d'une archive **ZIP**. Il suffit de sélectionner le ou les fichiers et d'appuyer sur la touche «**Suppr**». On vous donnera alors le choix pour savoir si vous voulez effacer les fichiers sélectionnés, l'archive entière ou spécifier un masque avec des caractères de substitution (genre «***.BMP**»).

CRÉER UN FICHIER ZIP

Pour créer un fichier ZIP, c'est assez simple ! Ouvrez **WinZip** en double-cliquant sur l'icône qui se trouve sur le bureau ou en passant par le menu «**Démarrer**». Une fois à l'intérieur, cliquez sur l'icône «**Nouv**» (ou «**New**»). On vous demandera alors le nom de l'archive que vous voulez créer. La fenêtre ressemble assez à celle que l'on utilise d'habitude pour ouvrir des fichiers. Mais ici, mettez simplement un nom de votre choix dans la zone de saisie à gauche de «**Nom :**» puis cliquez sur «**OK**». Sur la fenêtre suivante, on vous propose de choisir les fichiers ou répertoires que vous voulez ajouter. Mais cliquez plutôt sur «**Annuler**». Vous retournez sur la fenêtre principale de **WinZip**. Mais si vous regardez en haut de la fenêtre, vous verrez le nom du fichier que vous avez choisi pour l'archive. À partir de là, il ne vous reste plus qu'à déposer des fichiers ou des répertoires à l'intérieur de la fenêtre de **WinZip**. Pour chacun des fichiers ajoutés, vous obtenez une fenêtre qui vous permet de choisir les options de compression et de stockage. Une fois que vous avez choisi, cliquez sur le bouton «**Ajouter**» ou «**Add**». Les fichiers seront alors intégrés dans le fichier archive après l'opération de compression.

TRUC

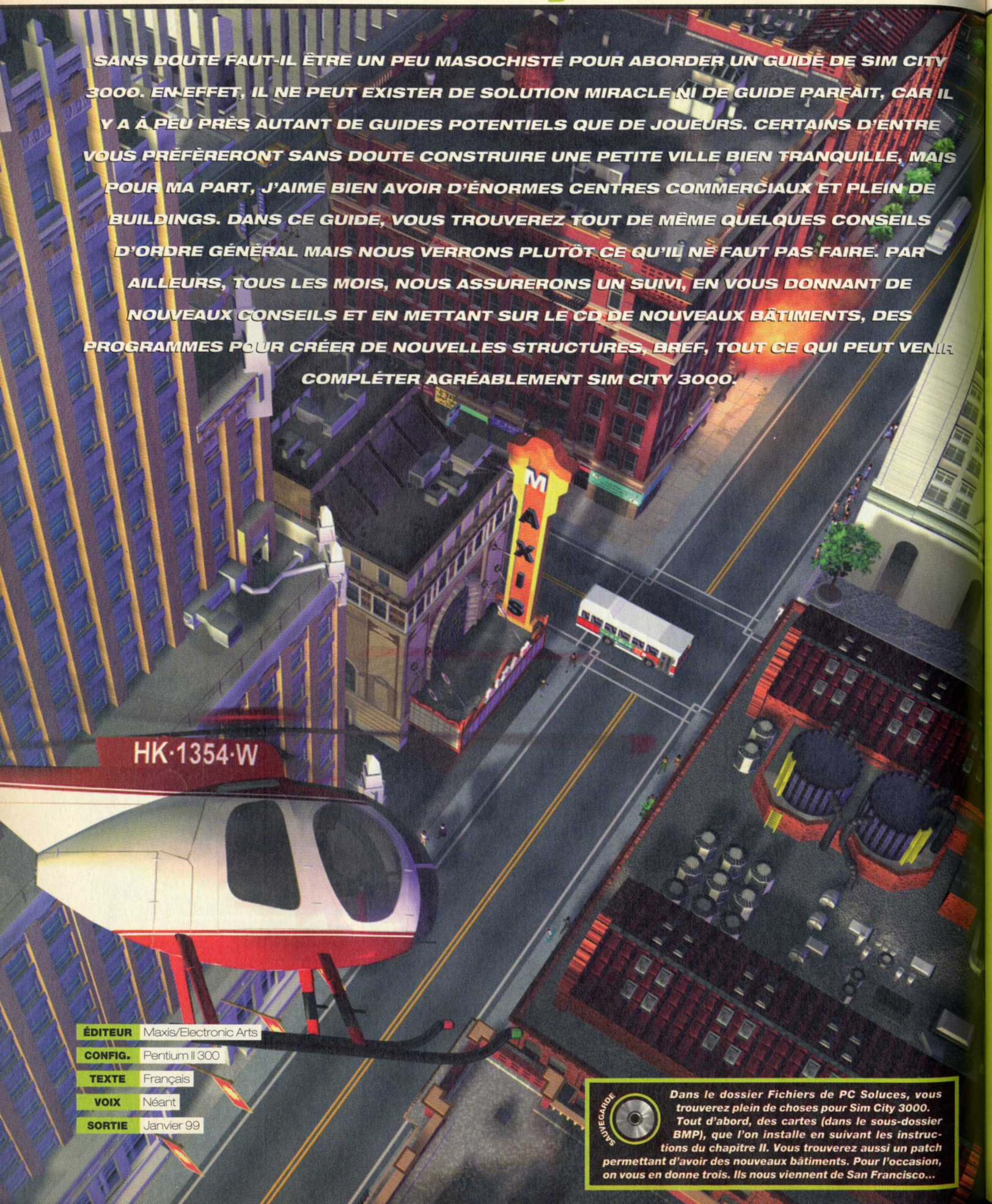
Pour créer très rapidement un fichier archive **ZIP** : sélectionnez des fichiers dans une fenêtre. Cliquez sur les fichiers sélectionnés avec le bouton droit de la souris. Sur le menu contextuel qui apparaît, choisissez «**Ajouter au Zip**» («**Add to Zip**»). Mais faites attention car si un fichier **ZIP** était déjà ouvert, vous ajouteriez les fichiers à ce fichier.



LE CINEMA À LA MAISON !
TRANSFORMEZ VOTRE PC EN HOME THEATER
GAGNEZ
UN KIT LECTEUR DVD VIDEO
+ CARTE MPEG 2
en jouant sur le
3615 PCSOLUCES
Gagnez aussi le jeu de votre choix et des DVD
Les dernières astuces, les meilleures soluces sont aussi disponibles en appelant le
08 36 68 14 16
3615 - 3668 : 2,23 F/mn • Photos non contractuelles • concours organisé du 1er au 30 avril 1999

GUIDE

sim city 3000



SANS DOUTE FAUT-IL ÊTRE UN PEU MASOCHISTE POUR ABORDER UN GUIDE DE SIM CITY 3000. EN EFFET, IL NE PEUT EXISTER DE SOLUTION MIRACLE NI DE GUIDE PARFAIT, CAR IL Y A À PEU PRÈS AUTANT DE GUIDES POTENTIELS QUE DE JOUEURS. CERTAINS D'ENTRE VOUS PRÉFÈRERONT SANS DOUTE CONSTRUIRE UNE PETITE VILLE BIEN TRANQUILLE, MAIS POUR MA PART, J'AIME BIEN AVOIR D'ÉNORMES CENTRES COMMERCIAUX ET PLEIN DE BUILDINGS. DANS CE GUIDE, VOUS TROUVEREZ TOUT DE MÊME QUELQUES CONSEILS D'ORDRE GÉNÉRAL MAIS NOUS VERRONS PLUTÔT CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE. PAR AILLEURS, TOUS LES MOIS, NOUS ASSURERONS UN SUIVI, EN VOUS DONNANT DE NOUVEAUX CONSEILS ET EN METTANT SUR LE CD DE NOUVEAUX BÂTIMENTS, DES PROGRAMMES POUR CRÉER DE NOUVELLES STRUCTURES, BREF, TOUT CE QUI PEUT VENIR COMPLÉTER AGRÉABLEMENT SIM CITY 3000.

ÉDITEUR	Maxis/Electronic Arts
CONFIG.	Pentium II 300
TEXTE	Français
VOIX	Néant
SORTIE	Janvier 99

SAUVEGARDE

Dans le dossier Fichiers de PC Soluces, vous trouverez plein de choses pour Sim City 3000. Tout d'abord, des cartes (dans le sous-dossier BMP), que l'on installe en suivant les instructions du chapitre II. Vous trouverez aussi un patch permettant d'avoir des nouveaux bâtiments. Pour l'occasion, on vous en donne trois. Ils nous viennent de San Francisco...

I. RÉUSSIR UNE VILLE,CONSEILS DE BASE

Quand peut-on considérer qu'une ville de Sim City 3000 est réussie ? Je pense qu'on peut l'affirmer dès lors qu'on n'a plus à s'en occuper. On laisse passer les années tout en regardant la télé et l'argent s'accumule tandis que les gens sont contents. Mais pour en arriver là, à ce semblant d'autogestion, ce sont des heures d'équilibrage de chiffres, de danse avec les zones, de répartition de ressources, de choix par rapport à certaines pétitions, etc. Je ne vais pas vous refaire le tutorial, de toute façon.

Il n'y a qu'un problème dans Sim City 3000, comme dans les précédents volets d'ailleurs, c'est l'argent. Tous les autres problèmes se résolvent d'eux-mêmes quand on a de l'argent. À partir de là, rien n'est impossible. Vous pouvez obtenir de l'argent de nombreuses manières différentes. Les impôts, bien sûr, mais aussi quelques décrets et des contrats avec d'autres villes. Vous pouvez aussi bénéficier de certaines opportunités dans le courant du jeu si votre ville possède certaines structures. Celles-ci vous permettent aussi d'obtenir un peu d'argent, mensuellement, ou de peupler d'avantage la ville. Mais elles ne sont pas toutes profitables. Installer une base militaire peut être polluant et agaçant pour les «sims». Comme on les comprend ! Les premières ressources à gérer dans Sim City, avant même de songer à créer la moindre zone, sont l'électricité et l'eau. Il faut trouver une petite mare d'eau potable et fabriquer des pompes alentour. Ensuite, il faut édifier une centrale électrique qui alimentera les pompes en courant. Et celles-ci alimenteront la centrale en eau. Il ne vous restera plus qu'à brancher cet ensemble sur les futures zones (voir troisième partie).

II. LE TERRAIN

Une partie de Sim City, ce sont des heures et des heures d'attention. On peut certes accélérer le temps mais dans tous les cas de figure possibles, vous passerez au moins cinquante heures sur une carte. Il faut donc bien choisir le terrain sur lequel vous allez vous développer. Il faut un minimum d'eau, une rivière et la mer. La rivière est l'occasion de trouver de l'eau potable (même si créer un lac artificiel n'est pas trop cher) et l'eau de mer permet de construire ports et zones de loisirs. Le problème, c'est que l'on ne peut pas vraiment obtenir le terrain de ses rêves car les options de «terraforming» sont très limitées. Enfin, nous, à PC Soluces, on a tout de même réussi à faire quelque chose de plus approfondi que dans un début de partie classique. On a pris Photoshop et on s'est amusé. Chaque carré de Sim City 3000 doit être considéré comme un pixel sur une petite image. La taille de cette image varie en fonction de la taille de la carte. Il y a quatre tailles de carte par défaut. La ville miniature sera en fait une image de 65 pixels sur 65. Attention, là, je dis ville, mais il faut plutôt parler de données géographiques ; car une sauvegarde, par exemple, n'est plus du tout, mais vraiment plus du tout une image. Je vous donne la taille des images correspondant à la taille des cartes :

Miniature : 65*65 pixels
Petite : 129*129 pixels
Moyenne : 193*193 pixels
Grande : 257*257 pixels

Ouvrez Paint Shop Pro ou un programme du même genre. Les caractéristiques des images sont les suivantes. Il faut que ce soit du BMP Windows à 8 bits (vous verrez tous ces paramètres au moment de l'enregistrement) en teintes de gris. Le noir à 100%, c'est de l'eau. Le blanc à 100%, c'est l'altitude maximale. En faisant des choses très simples, on arrive à des résultats somptueux. En voici quelques exemples. Bien sûr, il y a des ratés, on s'en aperçoit très vite. Mais grâce à ce système, vous pourrez vraiment créer tout ce que vous voulez comme terrain de départ. Si vous

SOMMAIRE DU GUIDE

I. Réussir une ville, conseils de base

II. Le terrain

III. Les zones
- III.A Les zones classiques
- III.A.1 Les zones résidentielles
- III.A.2 Les zones commerciales
- III.A.3 Les zones industrielles
- III.B Les autres zones
- III.B.1 La zone d'enfouissement
- III.B.2 L'aéroport
- III.B.3 Le port

IV. L'électricité
- IV.A Les centrales
- IV.B L'acheminement de l'électricité
- IV.C La vente d'électricité

V. L'eau
- V.A Les structures
- V.B L'acheminement en eau
- V.C La vente d'eau

VI. Les transports
- VI.A Les routes
- VI.B Les autoroutes
- VI.C Les ponts
- VI.D Le métro

VII. Pollution et déchets
- VII.A. Pollution
- VII.B. Déchets

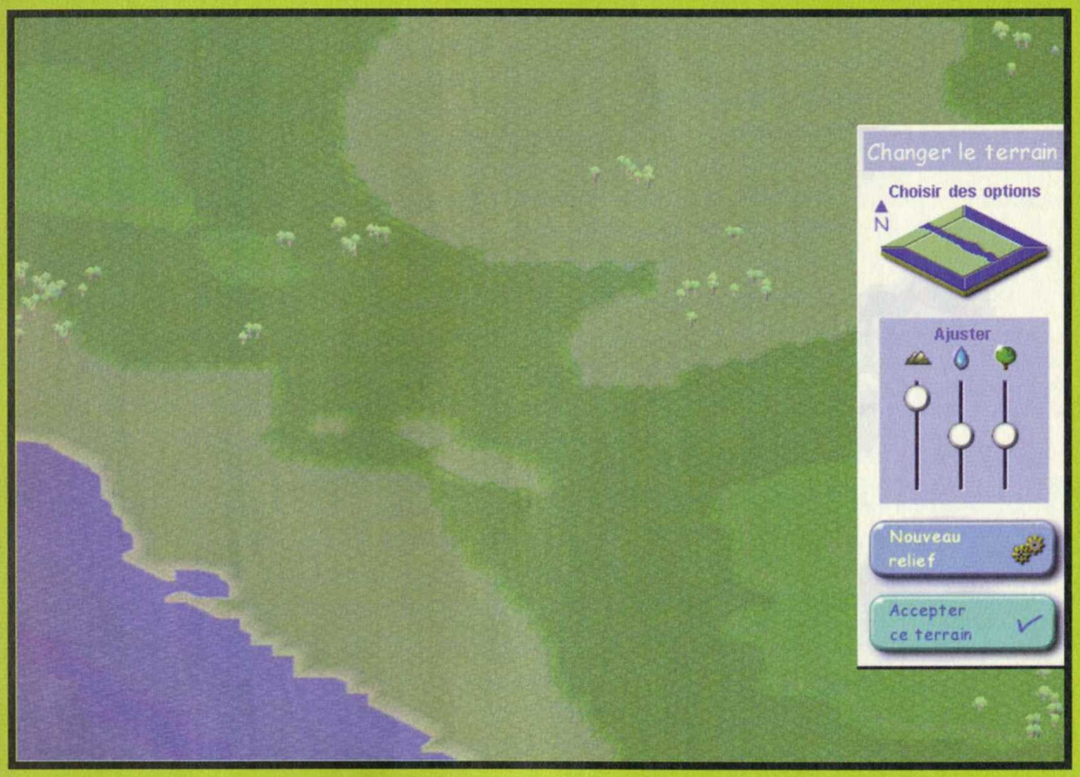
VIII. Les sims et leurs besoins
- VIII.A. Les besoins primaires
- VIII.B. Les besoins secondaires

IX. Les finances
- IX.A. Les taxes
- IX.B. Les contrats
- IX.C. Les opportunités
- IX.D. Décrets

X. Les arrêtés
- X.A. Services publics
- X.B. SEC
- X.C. Sécurité publique
- X.D. Environnement
- X.E. Urbaniste
- X.F. Transports
- X.G. Financier

XI. Événements importants et récompenses
- XI.A. Les événements
- XI.B. Les récompenses

XII. Les cheat codes



avez Photoshop, ou même Paint Shop Pro, je vous conseille d'utiliser vos filtres à outrance ; vous arriverez à des résultats parfois surprenants. Par exemple, un simple coup de pinceau très blanc en contour progressif sur un terrain assez noir fait tout de suite penser aux montagnes rocheuses des westerns. Sur notre CD, vous trouverez une vingtaine de nouvelles cartes rigolotes. Mais bon, ce n'est pas toujours jouable. Attention, ces images, je le répète, ne sont pas des sauvegardes. Ce sont des images. Pour jouer avec ces cartes, il faut donc ruser quelque peu. Tout d'abord, je vous conseille de créer un dossier BMP sur votre disque dur et de mettre toutes les images dedans. Lancez le jeu et commencez une partie de la taille de la ville que vous voulez lancer (toutes les images que nous avons créées sont pour de grandes villes). Lorsqu'apparaît le terrain, appuyez simultanément sur les touches **CTRL, Shift, ALT et C**. Une ligne apparaîtra en haut à gauche de l'écran. On peut y entrer du texte.
Saisissez alors :

LOAD TERRAIN c:\BMP\1.BMP

... si vous voulez voir le premier fichier BMP et si vous avez installé vos images comme conseillé plus haut dans le répertoire BMP, bien évidemment. Maintenant, vous pouvez commencer à jouer, mais vous constatez que la représentation de la carte en bas à droite n'est pas bonne. Il faut alors que vous enregistriez la partie puis que vous la relanciez après. Vous pourrez ainsi réaliser des villes que vous n'auriez pas pu obtenir avec le jeu. Tous les mois, nous vous donnerons de nouvelles cartes.

III. LES ZONES

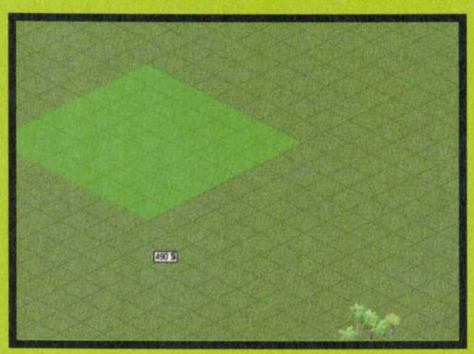
Depuis le premier Sim City, on retrouve toujours les mêmes zones : résidentielles, commerciales et industrielles. Cette fois-ci, il y a tout de même quelques nouveautés mais comme vous l'avez sans doute constaté, elles ne sont pas légion. Ce sont surtout les zones de stockage des déchets. Les aéroports et les ports existaient auparavant.

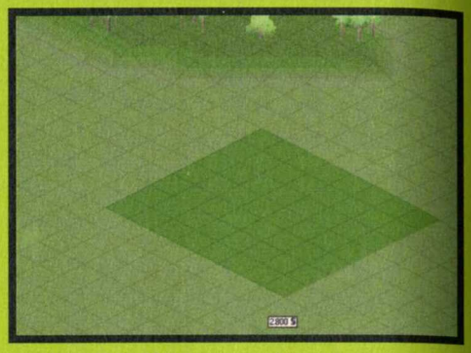
III.A LES ZONES CLASSIQUES

Les zones résidentielles, commerciales et industrielles sont vraiment interdépendantes. Il ne faut pas trop construire de zones industrielles et respecter certaines proportions. Sur Sim City, on pouvait dire qu'il fallait tant de carrés résidentiels pour tant de carrés industriels. Maintenant, avec le système de zones à définir d'un coup de souris, c'est plus simple. Regardez à gauche de la carte en bas à droite. Vous verrez un indicateur RCI. Celui-ci vous permettra de découvrir très vite quel type de zone manque à votre ville. Si l'une des barres, verte, bleue ou jaune, tend à se diriger vers le bas, alors il est temps de construire la zone appropriée. Après, il existe des variantes mais globalement, cela ne pose pas de problème. C'est juste gênant quand l'indicateur va vers le bas. Cela peut aussi vouloir dire que les gens fuient la ville ; et là, il est sacrément temps d'appliquer certains décrets ou de baisser les impôts. Ces zones doivent être bordées de routes.

III.A.1 LES ZONES RÉSIDENTIELLES

C'est la vie de votre ville. Tous vos «sims» y habitent. C'est la zone à embellir par excellence. C'est la plus importante aussi. Dans les zones classiques, on compte environ 50% de zone résidentielle, 25% de zone commerciale et 25% de

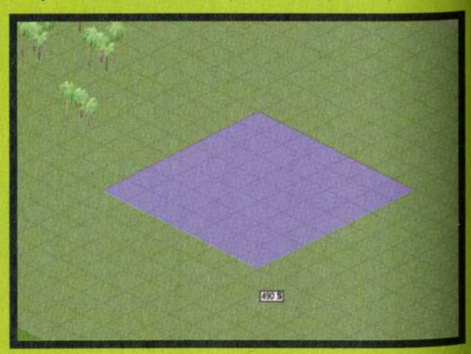


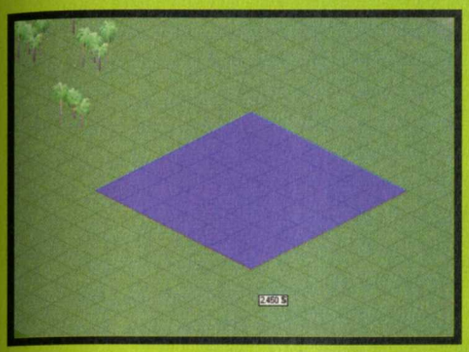


zone industrielle. Vous avez sans doute remarqué que pour chacune des zones classiques, il y a trois types de densité de plus en plus chers. Vu l'argent que vous avez en début de partie, il faut bien évidement commencer par construire des zones à faible densité. Vous les améliorerez au fur et à mesure que vous avancerez dans la partie, mais c'est la condition sine qua non pour ne pas finir ruiné très rapidement. Pour que votre ville commence à se développer, il faut d'abord qu'elle soit alimentée en eau et en électricité. Il faut ensuite que les gens la trouvent intéressante. S'il n'y a aucune zone commerciale ou industrielle, c'est le chômage et la disette assurés. Donc, il faut créer simultanément les trois zones. Il faut aussi donner aux sims les moyens de se déplacer. Construisez donc des routes. Au bout d'un moment, votre population commencera à grandir. Il se peut que le terrain ne soit pas totalement occupé, qu'au centre de la zone, les gens ne s'installent pas ; votre zone est alors trop grande. Évitez les zones trop importantes. Les moyens de déplacement ne sont alors pas adaptés du tout. Je ne vous conseille pas de construire de zone de plus de 7 par 7. Lorsque vous vous développerez, vous verrez que les «sims» sont très exigeants. Il leur faut des écoles et des zones de loisirs. J'aime bien construire beaucoup d'écoles (à long terme, c'est très payant) mais il faut savoir que la facture de fin d'année est très lourde. Consultez la carte des données pour voir les problèmes. Si l'ambiance est morose dans un coin, il faut ajouter des zones de loisirs ; s'il y a de la criminalité ou des risques d'incendie, mettez des commissariats dans les zones concernées. Les gens viendront avec grand plaisir si vous avez placé toutes les infrastructures, même avec des impôts assez élevés.

III.A.2 LES ZONES COMMERCIALES

Elles répondent à peu près aux mêmes règles que les zones résidentielles. Néanmoins, vous ne serez pas obligé de placer des zones de loisirs et des écoles à côté. Bien sûr, elles doivent être alimentées en électricité et en eau et être bordées de routes. Bien développés, les immeubles d'une zone commerciale dense sont les plus hauts et il est parfois obligatoire de tourner la carte pour voir ce qui se passe derrière. Attention, hein ! Derrière les beaux immeubles, il peut parfois y avoir de mauvaises surprises. Vous pouvez placer des

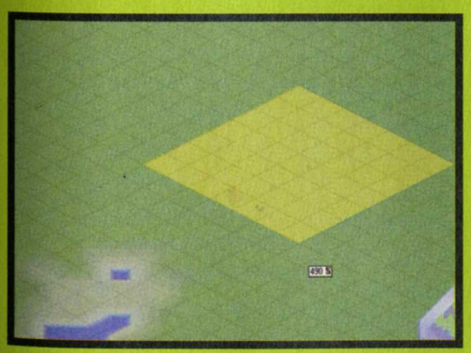


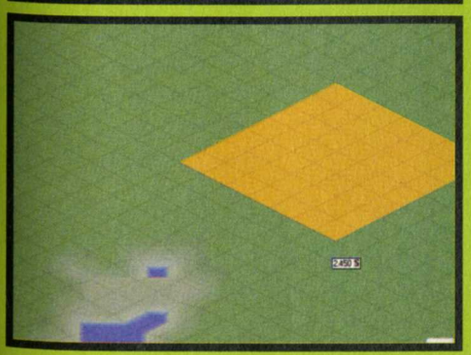


zones commerciales à proximité des habitations. C'est même une technique très intéressante pour faire monter en flèche le prix du terrain de la zone commerciale.

III.A.3 LES ZONES INDUSTRIELLES

Elles répondent à peu près aux mêmes règles que les zones résidentielles. Néanmoins, alors qu'on peut placer des zones résidentielles à côté de zones commerciales, il en va tout autrement pour les zones industrielles. Les gens n'aiment pas habiter à côté de leur travail ; en plus, cela peut s'avérer polluant. Placez ces zones 4 ou 5 carrés plus loin. Au début du jeu, avec des zones à faible densité, la pollution est moindre. C'est d'ailleurs précisément avec ce type de zone que vous pourrez construire des fermes. Celles-ci doivent être éloignées des villes et ne pas être entourées par les routes. Imaginez un rectangle. Eh bien, la route qui mènera à la ferme ne devra border celle-ci que sur un côté. C'est rigolo d'avoir des fermes, mais ça bouffe pas mal de place et leur intérêt est relatif. Pour que les premières fermes apparaissent, il faut prendre le décret concernant les produits du terroir. Lorsque vous commencerez à construire des zones industrielles à forte densité, la pollution sera sans doute très importante. Dès que vous le pourrez, prenez des décrets concernant les taxes sur les produits polluants. Les nouvelles industries qui s'installeront dans votre ville seront alors beaucoup moins polluantes. Le parc des industries deviendra alors beaucoup plus propre.



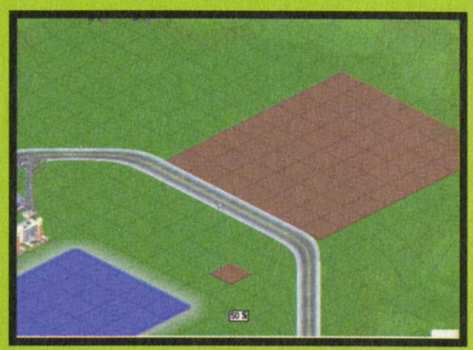


III.B LES AUTRES ZONES

Il existe des zones totalement indépendantes des zones classiques. Elles n'ont pas besoin d'être construites à proximité de celles-ci et il serait même recommandé de les en éloigner au maximum.

III.B.1 LA ZONE D'ENFOUISSEMENT

C'est ici que toutes les poubelles de la ville vont être stockées. Si vous commencez la partie en 1900, vous ne pouvez que constater son remplissage. Plus tard, vous pourrez construire des structures qui vont vous débarrasser de ces déchets nauséabonds, les incinérateurs. Évidemment, si vous construisez des habitations à proximité, ne vous attendez pas à ce que la valeur du terrain s'envole et que les gens s'installent par milliers. Au départ, vous devrez créer une petite zone et l'adapter en fonction de l'agrandissement de votre ville. Avec le curseur «?», examinez de temps à autre le taux de remplissage de la décharge. Je vous conseille de construire les incinérateurs et les décharges publiques les uns à côté des autres (ces endroits polluent beaucoup) et de les mettre dans un coin de la carte (en voir la raison chapitre 7).



III.B.2 L'AÉROPORT

C'est sans doute la zone la plus polluée de la carte. Construisez-en un de taille moyenne et allez voir la carte d'information. Vous verrez qu'à l'endroit où vous l'avez construit, il y a un énorme point rouge qui apparaît si vous demandez des renseignements sur la pollution. L'avantage, c'est que ça booste au plus haut point les zones commerciales de la carte. Il faut vraiment le mettre très loin des habitations sinon, elles périclitent très vite. Pensez aussi à entourer l'aéroport de routes.

III.B.3 LE PORT

Il a les mêmes fonctions que l'aéroport mais reste beaucoup moins polluant. On peut donc l'installer à côté d'habitations. Mais son placement peut soulever des problèmes à s'arracher les cheveux. Bon, je pense que vous avez compris qu'il fallait placer votre port à côté d'une rivière rejoignant la mer ou au bord de la mer elle-même. Mais ce n'est pas

tout. Il faut le placer sur une berge droite (aucune avancée de terre n'étant tolérée) sur une longueur d'au moins cinq carrés. Une route doit se trouver à proximité. Le port doit se situer à hauteur de terrain immédiatement supérieure à celle de l'eau, ça tombe sous le sens. On imagine mal des bateaux s'amarrant à des pontons les surplombant de 300 mètres. Il faut aussi que la profondeur du port fasse au moins six carrés de long. Tout devrait alors très vite se développer.

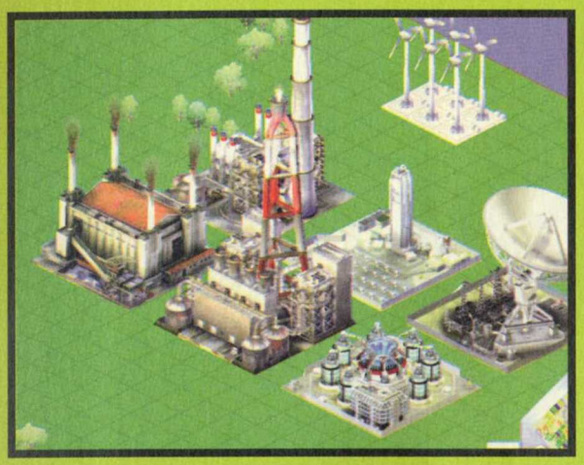
Voilà, vous savez tout sur les différentes zones ; mais cela ne suffit pas. Avoir compris ça, c'est simplement avoir des boîtes vides. Remplies, c'est quand même vachement mieux.

IV. L'ÉLECTRICITÉ

Comme nous le dit la pub, l'électricité, c'est la vie. Sauf bien sûr pour les écologistes qui traînent à côté de Super Phénix. Il vaut mieux éviter ce genre de gâchis dans Sim City.

IV.A LES CENTRALES

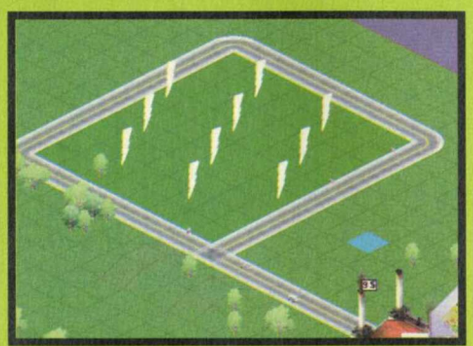
Si vous démarrez une partie en 1900, vous verrez que les centrales ne produisent pas grand-chose (enfin, suffisamment quand même pour les infrastructures de l'époque) et surtout, elles sont très polluantes. Placez-les dans un coin de la carte, éventuellement à côté des décharges (en voir la raison au chapitre 7). Regardez régulièrement avec l'icône «?» les besoins de la ville et la production en électricité. Il vaut mieux produire un peu plus que de subir des coupures de courant intempestives qui ne plaisent pas beaucoup aux sims. Et puis vous n'êtes jamais à l'abri d'une explosion de centrale. Attention, comme de nombreuses structures, les centrales ont une durée de vie limitée ; je vous conseille de les remplacer avant terme car elles ont une fâcheuse tendance à exploser. Plus les années passeront, plus vos centrales seront puissantes et chères. Mais elles devraient être de plus en plus propres. Jusqu'à ce que vous arriviez à l'énergie nucléaire. Là, plus de pollution (le problème des déchets n'est pas abordé dans le jeu), mais un risque majeur que cela vous pète à la gueule, bien sûr. Et là, je peux vous assurer que c'est très, très ennuyeux. À un moment donné, dans le



jeu, vos conseillers vous proposeront de dénucléariser votre ville car un nouveau type de centrale vient d'être créé. Là, mettez impérativement le jeu en pause et enlevez toutes vos centrales. Par deux fois, j'ai un peu tardé, et par deux fois, une de mes centrales a explosé. Et il n'y a aucun moyen de retirer le nuage nucléaire. Impossible d'avoir de nouvelles maisons dessus et les gens sont vraiment mécontents.

IV.B L'ACHEMINEMENT DE L'ÉLECTRICITÉ

Bien sûr, la production électrique s'achemine par câbles. Il faut donc construire des poteaux. Il ne faut pas spécialement que le câble touche la structure que vous voulez alimenter. La répartition de l'électricité fonctionne par zone d'influence. Heureusement, car sinon, votre ville serait recouverte de câbles. Admettons que vous construisiez un début de ville. Vous avez établi les trois zones de base, les avez entourées de routes puis alimentées en eau. Rien ne «pousse». Approchez alors un câble électrique d'une des zones. Ça va commencer. Les bâtiments conduisent l'électricité eux-mêmes. La zone couverte s'agrandira donc et vos trois zones seront bientôt alimentées. Avec un seul câble.



IV.C LA VENTE D'ÉLECTRICITÉ

Il arrive que vous ayez un surplus d'électricité. En ce cas, je ne peux que vous conseiller la vente de mégawatts aux villes voisines. Pour solliciter une demande, construisez une ligne de poteaux électriques jusqu'aux limites de votre ville. Là, une fenêtre apparaîtra vous demandant si vous souhaitez créer une ligne commune avec la ville voisine ; répondez oui – même si cela coûte un peu d'argent. Si le maire voisin n'est pas intéressé, ou s'il estime que vous ne produisez pas assez d'électricité, rien ne se passera. Par contre, si les conditions inverses sont remplies, il y a de grandes chances qu'il vous propose un contrat. Signez-le, mais gare !, à la moindre baisse de production, vous aurez une amende. À votre place, je construirais une nouvelle centrale. Il se peut que le voisin demande d'avantage d'électricité ; prenez garde, n'acceptez pas n'importe quoi. Les amendes sont lourdes. Augmentez votre capital électrique à chaque fois que le voisin modifie son contrat.

V. L'EAU

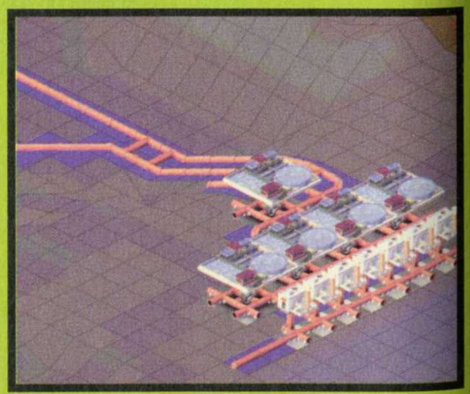
V.A LES STRUCTURES

Il y a plusieurs moyens de récupérer de l'eau. Le premier, le plus courant si j'ose dire, est celui des pompes à eau. Il faut placer celles-ci à côté d'un lac, d'une rivière ou d'un bassin que vous aurez créé vous-même. Bon, mais avouons-le, ce n'est pas l'eau la plus clean du monde, surtout si votre installation se trouve à côté d'usines. Plus tard, vous pourrez placer sur les canalisations des usines qui purifieront l'eau. Plus votre ville prend de l'importance, plus il vous faut de pompes à eau. Le pire, c'est que ces installations se brisent en un peu moins d'un siècle et que dans ce cas, il faut renouveler tout le parc. Faites donc très attention à la durée de vie des pompes. Et puis, il existe certaines périodes où les bassins se vident. Là, c'est très ennuyeux. Il faut vite en reconstruire d'autres et placer de nouvelles installations en très peu de temps. S'il existe un endroit où l'on peut être sûr que les bassins ne vont pas s'épuiser, c'est bien en mer. Mais vous avez déjà bu de l'eau de mer, vous ? Biologiquement parlant, vos cellules se dessèchent et vous avez soif encore et encore. Vous buvez, et le processus continue. Idem pour tous les aliments très salés ; après une raclette, on boit beaucoup d'eau pour équilibrer la pression osmotique entre l'intérieur et l'extérieur des cellules et les réhydrater. Tout ça pour dire que boire de l'eau de mer, c'est pas génial. Et pour profiter pleinement de la quantité d'eau stockée naturellement en mer, il faut des stations de dessalement. Le rendement est assez bon et on a moins de surprises qu'avec les stations de pompage.

L'installation la moins intéressante reste sans doute le château d'eau, au rendement médiocre et à la production incertaine puisque dépendant des saisons. Cela dit, on peut le placer où bon nous semble sur la carte.

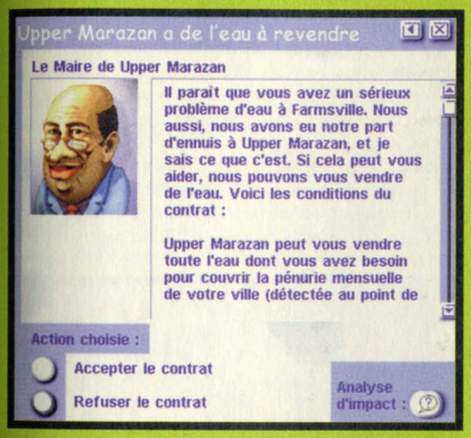
V.B L'ACHEMINEMENT EN EAU

Bien sûr, la production d'eau passe par les canalisations. Il ne faut pas spécialement que la canalisation touche la structure que vous voulez alimenter. La répartition en eau fonctionne par zones d'influence et heureusement, car sinon, votre ville serait située sur un immense réseau de tuyauterie fort coûteux. Admettons que vous construisiez un début de ville. Vous avez établi les trois zones de base, les avez entourées de routes puis alimentées en électricité. Rien ne «pousse». Approchez une canalisation d'une des zones. Ça va commencer. L'eau va être distribuée sur un rayon de sept cases. Grâce aux couleurs, on comprend ce qui se passe à la surface, alors qu'on est en vue «canalisations». Les zones bleues signalent la présence d'un bâtiment «irrigué» en surface ; les zones grises celle d'une zone irriguée sans bâtiment ; les zones marron vous indiquent les zones non irriguées. Dès lors, agissez à l'économie. Un seul tuyau apporte vraiment beaucoup d'eau mais pensez au fait que la pression dans les tuyaux est forte à proximité des pompes et moins forte à l'autre bout de la carte. Je vous conseille donc la création d'une deuxième zone de récupération d'eau, dans le courant de la partie.



V.C LA VENTE D'EAU

Il arrive que vous ayez un surplus d'eau. En ce cas, je ne peux que vous conseiller la vente de milliers de mètres cubes d'eau aux villes voisines. Pour solliciter une demande, construisez une canalisation jusqu'aux limites de votre ville. Là, une fenêtre apparaîtra vous demandant si vous souhaitez créer un réseau commun avec la ville voisine ; répondez oui – même si cela coûte un peu d'argent. Si le maire voisin n'est pas intéressé, ou s'il estime que vous ne produisez pas assez d'eau, rien ne se passera. Par contre, si les conditions inverses sont réunies, il y a de grandes chances qu'il vous propose un contrat. Signez, mais gare ! À la moindre baisse de production, vous aurez une amende. À votre place, je construirais de nouvelles stations de pompage. Il se peut que le voisin demande d'avantage d'eau ; n'acceptez pas n'importe quoi. Les amendes sont lourdes. Augmentez votre capital eau à chaque fois que le voisin modifie son contrat.



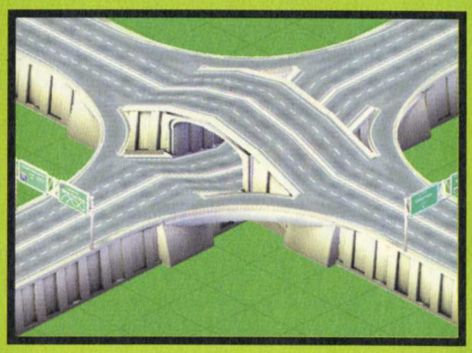
VI. LES TRANSPORTS

VI.A LES ROUTES

En début de partie, en 1900, vous ne pouvez construire que des routes. Pas de problème, il faut qu'elles soient présentes partout. Dès que vous construisez une installation, il faut en placer. Lorsque vos zones commenceront à prendre une certaine importance, il se peut qu'il y ait des bouchons. Mais ce genre de situation arrive avec des zones assez denses. Et les arrêts de bus seront peut-être déjà inventés. Si possible, doublez la largeur des voies. Sinon, construisez des stations de bus. Plein, partout. Ensuite, vous pourrez passer aux choses plus sérieuses avec des stations de métro.

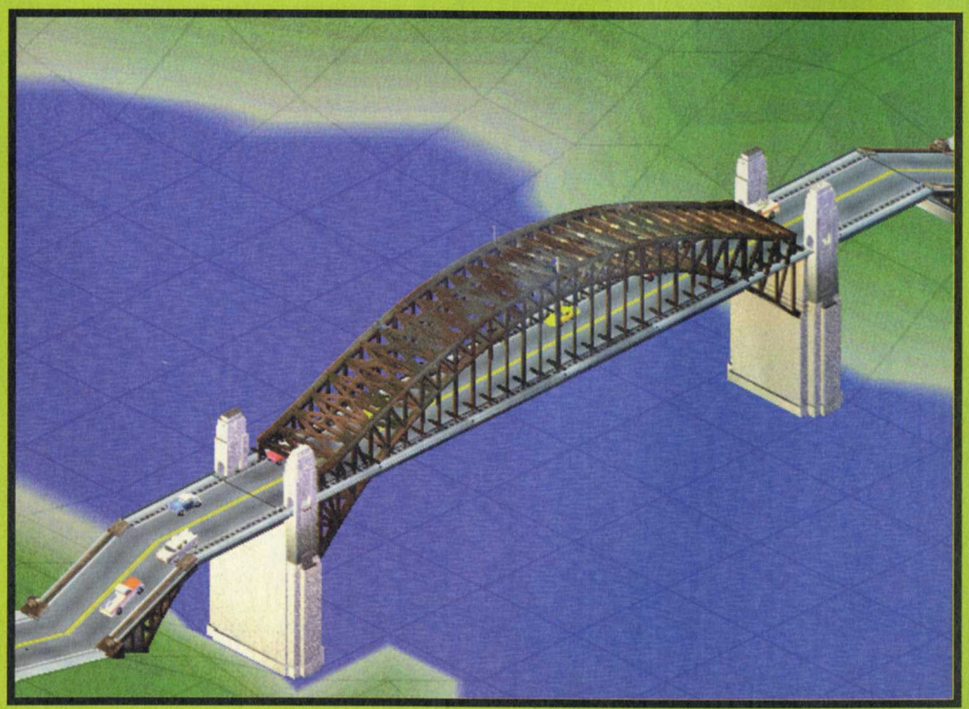
VI.B LES AUTOROUTES

Il ne faut pas en construire beaucoup. Peut-être une qui traverse la carte du nord au sud et une autre de l'est à l'ouest, avec un échangeur au croisement. Et un maximum de voix d'accès. Cela permet de dégager les routes et d'accélérer les voyages. En accélérant les voyages, on minimise les temps de trajet et donc on diminue les bouchons. Mais il ne faut pas les mettre en ville. Ça prend beaucoup trop de place. Pour construire les bretelles d'autoroute, c'est assez compliqué. Construisez votre autoroute sur un terrain bien plat, en évitant autant que possible les virages. Amenez les routes vers l'autoroute et collez-les à des endroits où il n'y a pas de virage. Il faut trouver un endroit où l'autoroute est droite pendant au moins 3 carrés de long. Là, sélectionnez la construction «bretelles d'autoroute», placez-vous trois carrés plus loin de la route et vous aurez la possibilité de construire l'embranchement.



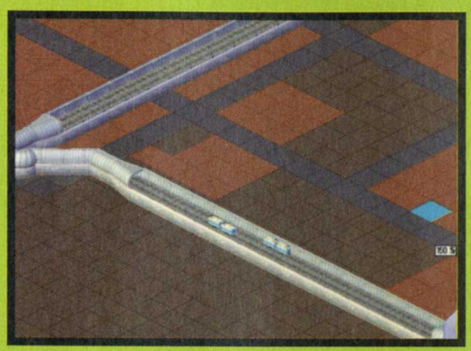
VI.C LES PONTS

Pour construire un pont, c'est très simple. Il faut tout simplement penser à aplanir le terrain et tirer une longue ligne droite du terrain plat d'une rive au terrain plat de l'autre rive. Cela marche aussi bien pour les routes que pour les autoroutes.



VI.D LE MÉTRO

Lorsque votre ville commence à se développer d'une manière très importante, la circulation routière ne suffit plus, même en prenant des décrets de circulation alternée ou en mettant des arrêts de bus partout. Il faut alors développer une ligne de métro digne de ce nom. Commencez par repérer les zones à forte circulation et essayez de placer des lignes sur ces trajets. Mettez des stations de métro aussi, bien sûr. Au fur et à mesure que vous agrandirez la ville, complétez le réseau. Placez des stations aux alentours de vos zones importantes. Cela règle définitivement le problème des bouchons ; et une partie de la pollution. Mais cela coûte assez cher.



VII. POLLUTION ET DÉCHETS

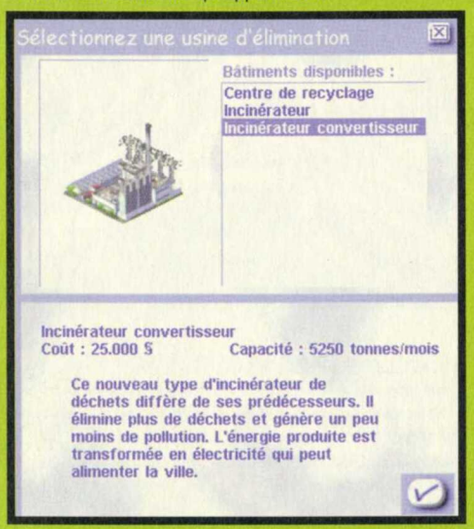
VII.A. POLLUTION

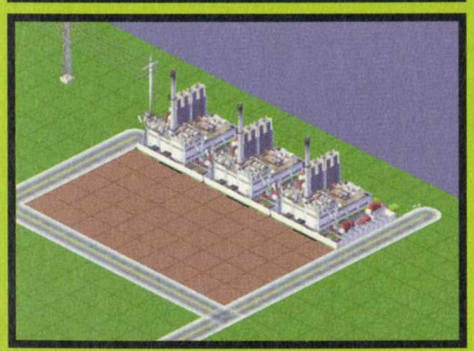
La pollution peut avoir plusieurs origines : usines, aéroports, gaz d'échappement, zones d'enfouissement, incinérateurs... En début de partie, ne vous souciez pas trop de ces problèmes. Tout pollue et historiquement, l'écologie n'est pas encore à l'ordre du jour. Mais une trop forte pollution a des conséquences sur tout : la qualité de la vie, le remplissage

des hôpitaux, l'arrivée ou non de nouvelles personnes dans votre ville. Pour ne plus rencontrer ce genre de problème, je vous conseille de construire une ligne de métro. Mais ce n'est pas tout. Tout d'abord, une petite astuce. Construisez les zones que vous savez polluantes non seulement à l'écart des villes mais aussi à l'un des quatre coins de la carte. Vous aurez sans doute remarqué que les zones de forte pollution forment un gros point rouge sur la carte. Si vous placez les bâtiments à fortes émanations juste à un coin, votre gros point rouge n'occupera plus qu'un quart de la place qu'il occupait. C'est extrêmement intéressant. Je vous conseille donc de mettre dans un coin votre zone d'enfouissement (vous mettrez ensuite les incinérateurs à côté), et dans un autre, votre aéroport. Les industries sont toujours très polluantes mais avec le temps, cela se calme. Vous pourrez en effet prendre des décrets contre les industries fort polluantes et tout le parc des entreprises deviendra plus sain. Parfois, vous aurez des opportunités. Certaines d'entre elles sont assez polluantes. Placez-les aussi dans les coins qu'il vous reste, loin des villes.

VII.B. DÉCHETS

En début de partie, les déchets s'entassent. Il faut même parfois agrandir la zone pour pouvoir stocker sans que cela déborde ! Bien vite, vous aurez des incinérateurs, extrêmement polluants. Ceux-là, mieux vaut les planquer dans un coin de la carte, très loin des villes. Pour se débarrasser des déchets, c'est toujours très polluant. Mais quitte à salir la ville, autant que cela produise quelque chose. Vous pourrez donc construire des incinérateurs-convertisseurs. Ça pollue tout de même moins et ça a la particularité de produire de l'électricité. Regardez donc très régulièrement dans les menus les nouveaux bâtiments qui apparaissent.





VIII. LES SIMS ET LEURS BESOINS

VIII.A. LES BESOINS PRIMAIRES

En économie, on définit les besoins primaires comme étant ceux qui vous servent à survivre. C'est donc la nourriture, l'eau, l'air, la santé... Dans Sim City 3000, c'est pareil. Les besoins primaires non respectés font de votre ville un repoussoir à sims. Le sim a déjà besoin d'eau et d'électricité pour boire et se chauffer. C'est bien la moindre des choses. Il a aussi besoin des infrastructures pour se déplacer, des routes. Ensuite, il faut que le sim ait à manger. Il doit donc se trouver à côté d'une zone commerciale. Ce n'est pas une obligation mais dans le cas contraire, cela freine fortement le développement de la ville, autrement dit, la venue des sims. Il faut aussi des hôpitaux. Une grande ville qui ne peut protéger ses sims, ça ne fait pas très sérieux et ça aussi, c'est une entrave au boom économique que vous voudriez bien provoquer. Et puis ils aiment respirer l'air pur. Pour cela, suivez les conseils du chapitre VII. Et les sims ont un certain besoin de sécurité. Il faut des commissariats et des casernes de pompiers. En principe, si toutes ces conditions sont remplies, les sims ne devraient voir aucune objection à habiter votre ville. Mis à part le fait que pour le moment, elle est un peu triste, votre ville.

VIII.B. LES BESOINS SECONDAIRES

On peut les définir comme étant les envies des sims. Des envies de loisirs mais aussi des envies de s'instruire, bien légitimes. Des parcs de loisirs en tout genre seront toujours une sorte de cerise sur le gâteau pour les sims quand les besoins primaires seront assouvis. C'est cela qui vous fera obtenir une très belle ville, où la valeur du terrain pourra atteindre des sommes astronomiques.

Pour l'éducation et la culture, c'est différent ; ça marche comme dans la vraie vie : ça vous coûte cher mais c'est laïc et républicain (tiens d'ailleurs, il n'y a plus d'églises dans Sim City 3000 ; une utopie ?) et ça résout beaucoup de problèmes. Moins de délinquance à moyen terme et à long terme, des opportunités vraiment très intéressantes. Vous pourrez par exemple créer des sites de lancement de fusée (extrêmement chers), des universités, des centres de recherche... Tout ceci rend votre ville très populaire et il suffit de construire quelques zones après ce genre d'opportunités pour qu'elles se remplissent à la vitesse grand V. Mais n'oubliez pas ! Pour profiter de ce genre de cadeaux, il faut investir beaucoup d'argent dans l'éducation. Si les écoles, les lycées, les bibliothèques et les musées ne coûtent pas trop cher en soi, gare au budget. Car le coût annuel des professeurs est très élevé. Mais c'est une valeur sûre qui fait régner le calme dans votre ville. Si vous tombez à court d'argent, augmentez les impôts ; des gens partiront. Mais surtout, ne

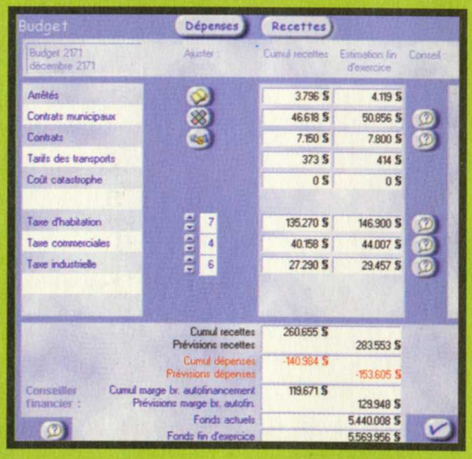
baissez pas le salaire des enseignants (méthode dite du Mammouth), cela ne ferait qu'aggraver une situation déjà ennuyeuse. Les enseignants se mettraient en grève, la criminalité remontrait et les gens partiraient. Minimisez la casse... N'oubliez pas, ça et là, de placer des parcs ou des fontaines et de temps à autre, des zones plus importantes, comme des stades. Quand les Sims auront vraiment besoin de ce genre d'aménagement, ils vous le feront savoir, donc, pas d'affolement à ce niveau là. Si vous répondez à tous les besoins et toutes les envies des sims, le prix du terrain augmente en conséquence.

IX. LES FINANCES

Dans Sim City 3000, il y a plusieurs façons d'obtenir de l'argent. Les taxes sont bien évidemment la manne principale. Mais on peut aussi passer des contrats avec les autres villes, installer des bâtiments qui vont fournir tous les mois de l'argent ou prendre certains décrets.

IX.A. LES TAXES

Tous les ans, au moment du passage au premier janvier, vous collecterez les impôts. Ça ne marche plus comme dans Sim City où l'on augmentait brusquement les impôts au taux maximal pour remporter le jackpot sans que les gens soient trop fâchés. Ici, les impôts sont calculés sur l'ensemble de l'année. La fenêtre du budget est très complète. Ce qui nous intéresse, ce sont surtout les recettes. Vous pouvez régler séparément chacun des impôts. Dans Sim City 3000, c'est l'argent qui pose problème, je vous l'ai déjà expliqué. Mais en fait, ce sont tout particulièrement les débuts de partie qui posent problème. Quand on commence à avoir quelques centaines de milliers d'habitants, on imagine mal comment on peut perdre. Il y a une étape difficile : les 100.000 premiers habitants. Là, il faut toutes les infrastructures sans qu'on dispose pour autant de capitaux inépuisables. Quand j'ai eu de gros problèmes financiers dans le jeu, il m'a fallu bien étudier le budget. En principe, ce sont les zones résidentielles qui vous rapportent le plus. Il suffisait de monter cet impôt pour avoir énormément d'argent. Pendant un an. Bien sûr, les gens fuient. Mais il y beaucoup d'emplois et les entreprises sont florissantes. Lorsque l'année suivante, vous baisserez les impôts, les gens reviendront très vite. Lorsque vous retrouverez quelques liquidités, investissez tout ce que vous avez dans de nouvelles zones pour faire connaître un nouvel essor à votre ville. Si vous perdez encore de l'argent, recommencez l'opération. Votre ville fera une assez salle tronche mais ça vaut le coup et c'est la seule façon de se sortir d'une situation embarrassante. Surtout, ne baissez pas les salaires des pompiers, des flics ou des enseignants. C'est le meilleur moyen d'endommager votre ville. Ils feraient tous grève. Des pompiers en grève, c'est le feu assuré ; les flics en grève, c'est la criminalité qui remonte et des ennuis à court et moyen terme. Les profs en grève, c'est de la criminalité et des gens qui ne voudront pas habiter votre ville pendant longtemps. Au contraire, pensez à les payer plus. Vous aurez ainsi de meilleures couvertures anti-incendies et anti-criminalité sans avoir à construire de nouveaux bâtiments pour autant. Cela fonctionne de la même façon pour les profs.



IX.B. LES CONTRATS

Vous l'avez sans doute remarqué : quand vous placez une ligne électrique ou une canalisation à la lisière d'une ville voisine, une fenêtre apparaît vous demandant si vous voulez créer une jonction avec cette ville. C'est une manœuvre à effectuer obligatoirement, pour toutes les villes. C'est très important. Vous pourrez échanger des ressources ou des services. En général, on vous propose des choses dans le menu des conseillers en fonction de vos installations. Si vous avez une grande décharge municipale, on vous proposera de traiter des ordures. Si vous produisez beaucoup d'électricité, on voudra vous en acheter ; idem pour l'eau. Les contrats sont reconductibles. Il faut bien veiller à rester en surplus de production. Parce que si vous n'arrivez pas à remplir votre part du contrat, il pourra être résilié et vous aurez une amende. En général, on vous repropose un contrat tout de suite après mais vous perdez de l'argent. Chaque fois qu'un contrat est renouvelé, c'est à la hausse. Veillez à adapter vos installations. Mais ce genre de contrat est particulièrement intéressant car de l'argent rentre tous les mois.

IX.C. LES OPPORTUNITÉS

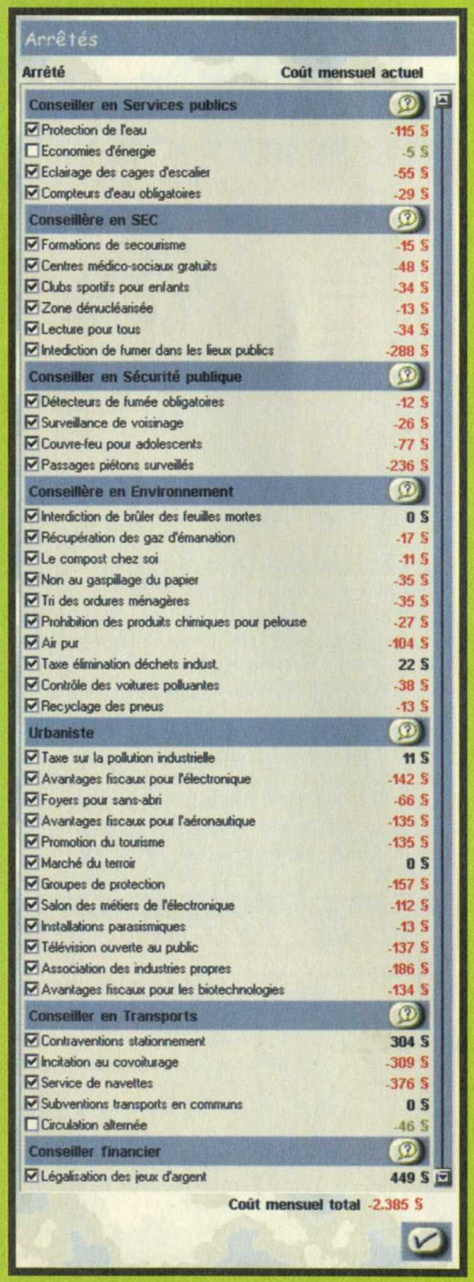
De temps en temps, vous aurez la possibilité d'accepter ou non, sur votre commune, des bâtiments qui vous rapporteront de l'argent mais auront des effets particulièrement négatifs sur le terrain. Il faut bien peser le pour et le contre. Par exemple, le centre de déchets toxiques vous rapporte 400 dollars par mois, mais la pollution atmosphérique engendrée est incroyablement impressionnante. S'il ne fallait placer qu'un bâtiment dans un coin de la carte, loin de toutes les habitations, ce serait celui-là. Tout le reste, le casino, la prison de haute sécurité, sont beaucoup moins envahissants et rapportent à peu près autant d'argent. Ces bâtiments dévalorisent aussi le terrain.

IX.D. DÉCRETS

La plupart des décrets vous coûtent de l'argent. Mais pas tous. Certains d'entre eux vous en rapportent un peu. Évidemment, ils posent des problèmes aux sims. Il y en a toujours une bonne moitié d'entre eux pour et l'autre moitié contre. À vous de trancher. Il y a par exemple la taxation des usines polluantes (ce décret a vraiment un très grand intérêt), la légalisation des jeux d'argent ou les parkings payants. Pour plus de détails, lisez le chapitre suivant.

X. LES ARRETÉS

On en trouve de toute sorte. C'est grâce à eux que vous donnez une pâte à votre ville. C'est peut-être encore plus important que le budget. Mais il faut que tout soit harmonisé ; soyez logique.



X.A. SERVICES PUBLICS

X.A.1. PROTECTION DE L'EAU
À partir de : 1960
Coût : 0,0001 / sim
L'eau n'est pas gâchée et la consommation globale de votre ville diminue donc.

X.A.2. ÉCONOMIES D'ÉNERGIE
À partir de : 1970
Coût : 0,0004 / carré construit
À peu près dans le même ordre d'idée que la protection de l'eau. Votre ville a moins d'énergie à produire. Mais cet arrêté engendre la contestation.

X.A.3. ÉCLAIRAGE DE CAGES D'ESCALIER
À partir de : 1930
Coût : 0,0001 / sim
Permet d'économiser de l'énergie.

X.A.4. COMPTEURS D'EAU OBLIGATOIRES
À partir de : 1930
Coût : 0,00006 / sim
Limite la consommation d'eau ; la mise en place de cet arrêté n'est vraiment pas hors de prix comparée aux économies réalisées.

X.B. SEC

X.B.1. FORMATION DE SECOURISME
À partir de : 1970
Coût : 0,0003 / sim
Améliore la santé de chaque sim.

X.B.2. CENTRES MÉDICO-SOCIAUX GRATUITS
À partir de : 1960
Coût : 0,0001 / sim
Vous imaginez si cette mesure est populaire. Ça coûte de l'argent mais le résultat en vaut la peine. Ça augmente l'espérance de vie des sims.

X.B.3 CLUBS SPORTIFS POUR ENFANTS
À partir de : toujours
Coût : 0,0001 / sim
Vous pourrez prendre cet arrêté à partir du moment où vous aurez une école. Cela fait baisser la criminalité et augmente le taux d'intelligence.

X.B.4. ZONE DÉNUCLÉARISÉE
À partir de : 1990
Coût : 0,00003 / sim
Ça améliore l'image de votre ville. Juste après avoir pris cette décision, si vous construisez de nouvelles zones, de nombreux nouveaux habitants arriveront.

X.B.5. LECTURE POUR TOUS
À partir de : toujours
Coût : 0,0000125 / sim
Vous ne pourrez prendre ce décret qu'après avoir construit votre première bibliothèque. Cela booste le niveau d'instruction de votre population.

X.B.6. INTERDICTION DE FUMER DANS LES LIEUX PUBLICS
À partir de : 1990
Coût : 0,0006 / sim
Ça améliore la santé de vos sims.

X.C. SÉCURITÉ PUBLIQUE

X.C.1. DÉTECTEURS DE FUMÉE OBLIGATOIRES
À partir de : 1970
Coût : 0,001 / bâtiment
Pour éviter la tour infernale... Cela diminue le risque de feu.

X.C.2 SURVEILLANCE DU VOISINAGE
À partir de : 1970
Coût : 0,00005 / sim
Les voisins se surveillent les uns les autres et cela fait aussi baisser la criminalité.

X.C.3. COUVRE-FEU POUR ADOLESCENTS
À partir de : toujours
Coût : 0,0001 / sim
Vous pouvez prendre cette décision dès que le premier commissariat est créé. Bon, alors là, ça ne rigole pas : couvre-feu, les mômes ! Si vous avez pas 22 ans, au dodo. Ou alors, au poste. Enfin bon, ça a tendance à réduire la criminalité et à augmenter l'instruction.

X.C.4. PASSAGES PIÉTONS SURVEILLÉS
À partir de : toujours
Coût : 0,0005 / sim
Prenez cette décision lorsque vous avez 250 carrés de routes dans votre ville. Celle-ci permet de réduire le nombre d'accidents sur les routes, et donc d'améliorer la santé.

X.D. ENVIRONNEMENT

X.D.1. INTERDICTION DE BRULER DES FEUILLES MORTES
À partir de : 1960
Coût : néant
Ce serait dommage de s'en priver : cet arrêté ne coûte rien et a le double avantage de réduire la pollution et de limiter les risques d'incendie.

X.D.2. RÉCUPÉRATION DES GAZ D'ÉMANATION
À partir de : 1990
Coût : 0,000035 / sim
Cela rend l'air plus respirable et attire donc de nouveaux sims dans votre ville.

X.D.3. LE COMPOST CHEZ SOI
À partir de : 1970
Coût : 0,00002 / sim
Les voisins se réunissent et éliminent eux-mêmes des déchets pour les transformer. Cela élimine une petite partie des déchets et améliore le moral.

X.D.4. NON AU GASPILLAGE DU PAPIER
À partir de : 1960
Coût : 0,00002 / sim
Cet arrêté vous permet d'avoir une baisse des déchets dans votre commune.

X.D.5. TRI DES ORDURES MÉNAGERES
À partir de : 1980
Coût : 0,00007 / sim
Cette sélection réduit le tas d'ordures de 10 %.

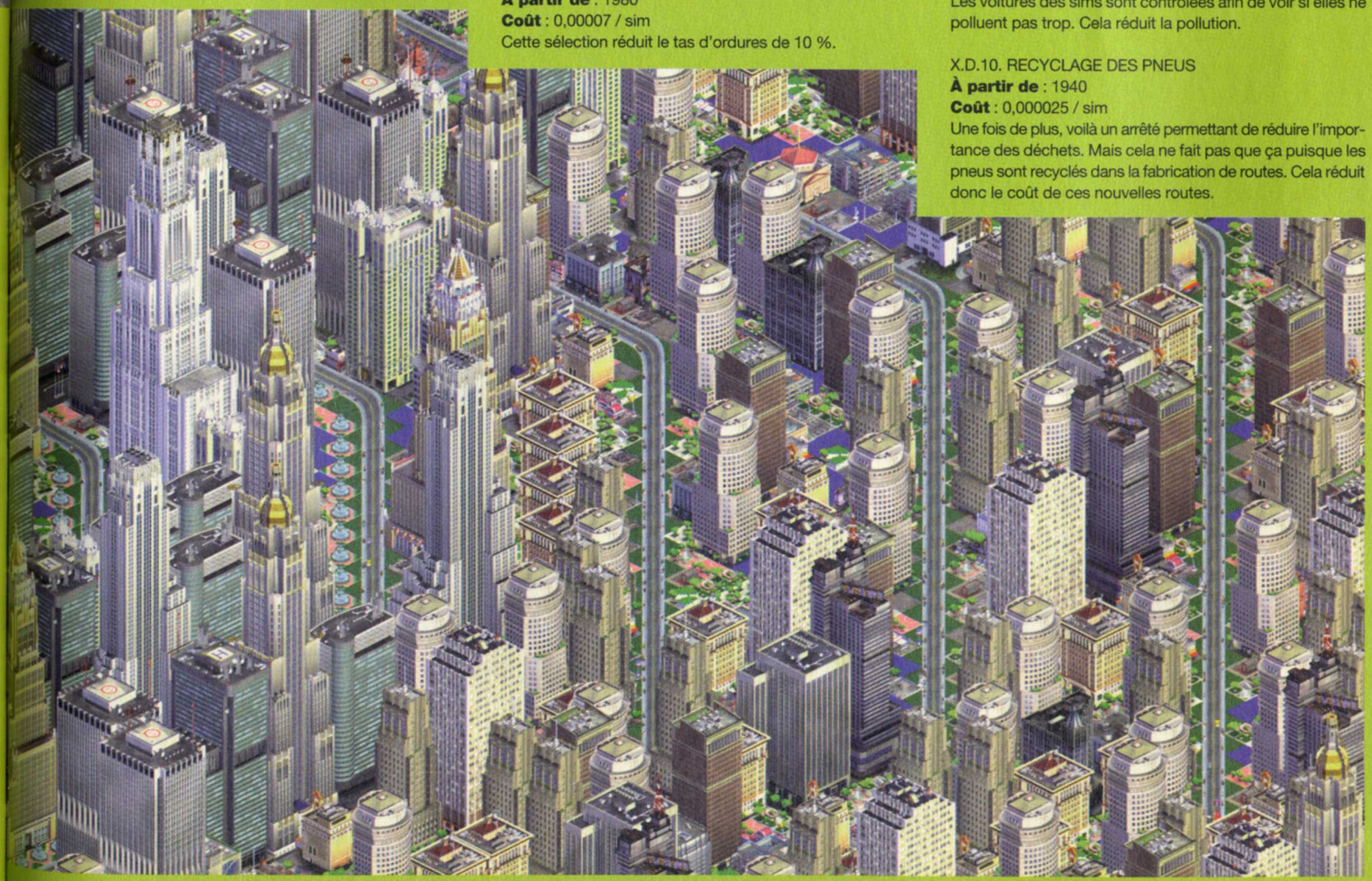
X.D.6. PROHIBITION DES PRODUITS CHIMIQUES POUR PELOUSE
À partir de : 1970
Coût : 0,00006 / sim
Certains produits chimiques utilisés par les sims pour leur gazon pénètrent dans la terre et rejoignent les nappes phréatiques puis les cours d'eau. Donc, c'est interdit. Du coup, la pollution aquatique diminue.

X.D.7. AIR PUR
À partir de : 1950
Coût : vous donne 0,0002 / sim
Voilà sans doute la meilleure décision que vous puissiez prendre. Les entrepreneurs pollueurs vont dans un premier temps vous payer une taxe puis ils partiront, laissant la place à d'autres industries, propres.

X.D.8. TAXE SUR L'ÉLIMINATION DES DÉCHETS INDUSTRIELS
À partir de : 1950
Coût : vous donne 0,00005 / sim
Taxe extrêmement mal perçue par les industries qui éviteront peut-être votre ville. Mais c'est vraiment le décret à prendre pour avoir une ville propre.

X.D.9. CONTROLE DES VOITURES POLLUANTES
À partir de : 1980
Coût : 0,00008 / sim
Les voitures des sims sont contrôlées afin de voir si elles ne polluent pas trop. Cela réduit la pollution.

X.D.10. RECYCLAGE DES PNEUS
À partir de : 1940
Coût : 0,000025 / sim
Une fois de plus, voilà un arrêté permettant de réduire l'importance des déchets. Mais cela ne fait pas que ça puisque les pneus sont recyclés dans la fabrication de routes. Cela réduit donc le coût de ces nouvelles routes.



X.E. URBANISTE

X.E.1. TAXE SUR LA POLLUTION INDUSTRIELLE
À partir de : 1950
Coût : vous donner 0,000023 / sim
Cet arrêté fait fuir les industries polluantes. Il marche un peu avec celui sur l'air pur. Si vous prenez les deux, attention, toutes les industries cradingues vont vraiment fuir. Mais les nouvelles industries qui vont s'installer seront vraiment propres.

X.E.2. AVANTAGES FISCAUX POUR L'ÉLECTRONIQUE
À partir de : 1950
Coût : 0,0003 / sim
Encore une mesure pour attirer des industries de pointe et surtout, non polluantes.

X.E.3. FOYERS POUR SANS-ABRI
À partir de : toujours
Coût : 0,00014 / sim
Ce décret ne peut être pris que si le chômage est supérieur à 4%. Hormis le côté social du décret, ça permet de booster la valeur des terrains de la carte.

X.E.4. AVANTAGES FISCAUX POUR L'AÉRONAUTIQUE
À partir de : 1960
Coût : 0,0003 / sim
Vous devez posséder un aéroport pour prendre ce décret. Cela attirera aussi des industries de pointe, et surtout propres.

X.E.5. PROMOTION DU TOURISME
À partir de : toujours
Coût : 0,00028 / sim
Cette mesure a pour effet d'attirer les gens dans les zones commerciales. Malheureusement, cela a aussi tendance à créer des bouchons autour des magasins.

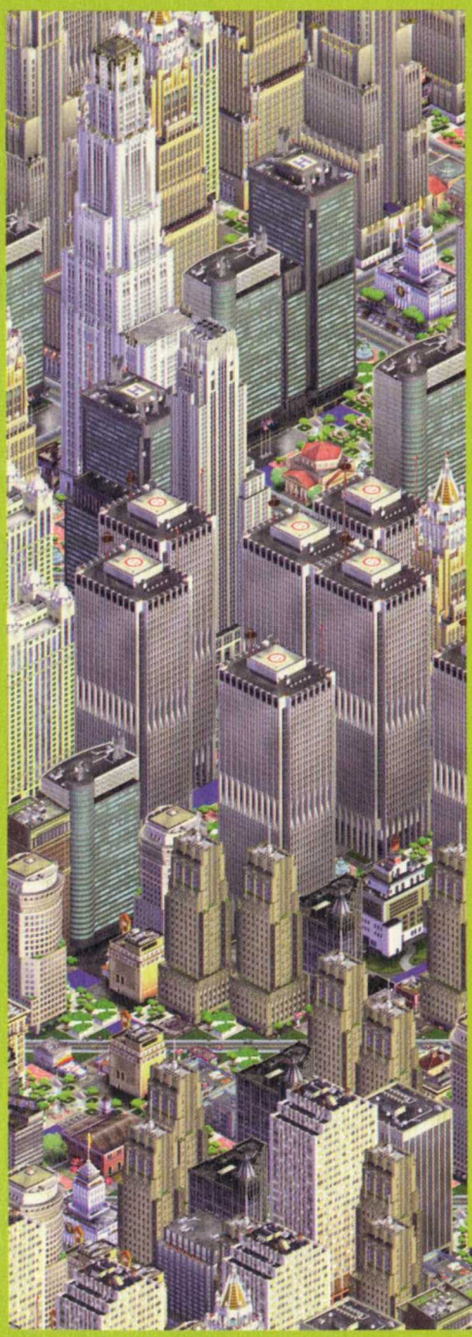
X.E.6. MARCHÉ DU TERROIR
À partir de : toujours
Coût : néant
Ce décret permet le développement des fermes.

X.E.7. GROUPES DE PROTECTION
À partir de : 1915
Coût : 0,00033 / sim
C'est une sorte de brigade des ponts-et-chaussées, en mieux. Ils patrouillent les routes et les villes pour nettoyer. Ils s'occupent aussi des plans d'eau. Une brigade écologique, en quelque sorte. Par conséquent, ils font venir plus vite des industries non polluantes, font diminuer la pollution de l'eau, l'importance des déchets et le crime.

X.E.8. SALON DES MÉTIERS DE L'ÉLECTRONIQUE
À partir de : 1970
Coût : 0,0003 / sim
Avoir un salon des métiers de l'électronique quand on crée des déductions fiscales pour l'électronique, c'est vraiment un appel du pieds aux industries propres. N'hésitez pas.

X.E.9. INSTALLATIONS PARASISMIQUES
À partir de : toujours
Coût : 0,001 / sim
Minimise les dégâts lors d'un tremblement de terre.

X.E.10. TÉLÉVISION OUVERTE AU PUBLIC
À partir de : 1980
Coût : 0,0003 / sim
En créant une chaîne de télévision dans votre ville, vous attirerez des entrepreneurs des médias ; eh oui !, des industries propres. Après tous ces décrets, s'il en restent pour polluer, c'est qu'ils vous en veulent.



X.E.11. ASSOCIATION DES INDUSTRIES PROPRES
À partir de : 1930
Coût : 0,00033 / sim
Voici un consortium de villes écologiques. Non seulement, elles attirent les entreprises non polluantes mais de plus, elles font tout pour éloigner celles qui pourrissent les poumons. Ainsi, la pollution baisse.

X.E.12. AVANTAGES FISCAUX POUR LES BIOTECHNOLOGIES
À partir de : 1980
Coût : 0,0002 / sim
Là encore, on a droit à un coup de pouce de la municipalité pour faire venir les industries propres. Bref, avec ça, si les pollueurs restent dans votre ville, c'est qu'ils n'ont pas tout suivi.

X.F. TRANSPORTS

X.F.1. CONTRAVENTION DE STATIONNEMENT
À partir de : toujours
Coût : vous donne 0,0006 / sim
Cette loi a la particularité de vous faire gagner de l'argent avant tout ; mais quand un crétin se gare en plein milieu de la circulation, il crée des bouchons. Et là, il y a moins de contraventions.

X.F.2 INCITATION AU COVOITURAGE
À partir de : 1980
Coût : 0,0006 / sim
Avec cette initiative, moins de voitures circulent car elles sont d'avantage remplies. Donc il y a moins de bouchons et moins de pollution.

X.F.3 SERVICE DE NAVETTES
À partir de : toujours
Coût : 0,0008 / sim
Vous devez avoir un réseau ferroviaire, un métro ou des bus pour prendre ce décret. Pour minimiser les temps de déplacement entre les habitations et les transports en commun, on trouve des espèces de bus qui accélèrent vos trajets.

X.F.4 SUBVENTIONS TRANSPORTS EN COMMUN
À partir de : 1940
Coût : la moitié du budget des transports en commun
Les prix des transports en commun sont à mi-tarif. Vous prenez le reste à votre charge.

X.F.5. CIRCULATION ALTERNÉE
À partir de : 1950
Coût : 0,0006 / sim
Vous connaissez sans doute ce décret. Il s'agit de laisser circuler, les jours pairs, les plaques minéralogiques paires et inversement. Cela réduit la circulation et par là, la pollution, mais ce n'est pas toujours très bien accueilli.

X.G. FINANCIER

X.G.1. LÉGALISATION DES JEUX D'ARGENT
À partir de : toujours
Coût : vous donne 0,001 / sim
Voilà un moyen facile de se procurer de l'argent. Cela fait un peu remonter la criminalité mais les sommes que vous gagnerez peut-être sont très intéressantes. Le fait d'avoir pris ce décret permet de construire un casino.

XI. ÉVÉNEMENTS IMPORTANTS ET RÉCOMPENSES

Dans le cours de la partie, à certaines dates et à certaines conditions, vous pourrez construire de nouveaux bâtiments qui amélioreront la qualité de vie dans votre ville.

XI.A. LES ÉVÉNEMENTS

1910 : Métro
1920 : Incinérateur
1920 : Stations de bus
1930 : Aéroport
1935 : Traitement des eaux
1940 : Autoroutes
1955 : Centrale au gaz
1960 : Dessalement de l'eau
1970 : Recyclage
1980 : Éoliennes
1985 : Centrale solaire
2000 : Incinérateur / Convertisseur
2020 : Centrale à micro-ondes
2050 : Centrale à fusion

XI.B. LES RÉCOMPENSES

Maison du maire : population à 5.000
Phare : population à 15.000
Hôtel de ville : population à 20.000
Palais de justice : population à 25.000
Statue : population à 35.000
Base militaire : population à 80.000
Parc à thèmes : population à 80.000
Institut médical : population à 80.000 (après 1999)
Centre artistique : population à 100.000
Golf : population à 125.000
Bourse : population à 200.000 (50.000 en caisse)
Parc national : 35 carrés de parc dans la ville
Armement : Base militaire dans la ville
Université : Intelligence supérieure à 105
Centre scientifique : Intelligence supérieure à 135
Centre spatial : 50 carrés d'aéroport (après 2050)

XII. LES CHEAT CODES

La plupart d'entre eux ne servent pas à grand-chose car ils ne font qu'afficher des messages rigolos. Concentrons-nous sur ceux qui peuvent vous tirer de la panade.
Pour entrer les cheat codes, appuyez simultanément, pendant une partie, sur **CTRL + ALT + Shift + C**. Une petite fenêtre apparaît alors et vous pouvez saisir du texte. Entrez le code puis appuyez sur Return. Si le code n'est pas bien saisi, appuyer sur Return ne ferme pas la fenêtre.

I AM WEAK
Effets : toutes vos nouvelles constructions sont gratuites. Que ce soit des routes, des zones, des canalisations, des opportunités... Tout ce que vous aurez à payer, c'est le budget. Attention, c'est parfois très cher tout de même.

CALL COUSIN VINNIE
Effets : vous pouvez rencontrer un nouveau type dans la liste des pétitions. Ça sent la mafia à plein nez. Vous pouvez accepter ou refuser une somme d'argent. Dites-vous tout de même que si vous l'acceptez, vous blanchissez peut-être de l'argent. C'est peut-être plus intéressant de refuser (voir code suivant).

ZYXWVU
Effets : vous ne pouvez accepter ce code que si vous avez téléphoné au cousin Vinnie et prouvé votre intégrité. Si vous avez refusé son offre, vous aurez alors la possibilité de construire un joli château.

GARBAGE IN, GARBAGE OUT
Effets : toutes les structures des traitements des déchets sont disponibles et ce, quelle que soit l'année.

POWER TO THE MASSES
Effets : toutes les centrales électriques sont disponibles et ce, quelle que soit l'année.

WATER IN THE DESERT
Effets : toutes les structures du traitement des eaux sont disponibles et ce, quelle que soit l'année.

LÉO DE URLEVEN

GUIDE

rival realms

RIVAL REALMS EST UN JEU EMPREINT D'UN CHARME MÉDIÉVAL, MAIS IL NE FAUT PAS SE LAISSER DÉCONCENTRER PAR L'AMBIANCE BUCOLIQUE DÉGAGÉE PAR LES BRANCHES D'ARBRE QUI BOUGENT AU GRÉ DU VENT ET DE LA MUSIQUE, CAR DERRIÈRE LE MOINDRE BUISSON, LE DANGER GUETTE.

ÉDITEUR	Titus
CONFIG.	Pentium 166
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Décembre 98

N'UTILISEZ PAS LE SOUFFLE GELÉ CONTRE LES MONSTRES, C'EST INEFFICACE, PRENEZ PLUTÔT LES BOULES DE FEU.

Rival Realms n'est pas un jeu de stratégie comme les autres. Habituellement, vous êtes amené à produire des quantités industrielles d'unités, que vous envoyez à la boucherie. Les unités de Rival sont précieuses, d'une part parce que les plus intéressantes d'entre elles coûtent relativement cher à créer ou nécessitent des recherches préalables, et d'autre part, parce que vous pouvez les faire progresser et les sauvegarder pour les retrouver d'une partie à l'autre. Il faut donc faire des choix et vu que les ressources sont très limitées, vous aurez du mal à rectifier le tir si vous perdez des éléments importants en cours de mission. Une grande partie de ces dernières sont du type escarmouche et ne comportent pas de partie gestion, chaque homme compte !

Comme toujours, tâchez de sauvegarder régulièrement en cours de partie et surtout, pour bien maîtriser la situation, apprenez rapidement à utiliser les raccourcis clavier qui permettent de donner des ordres à vos troupes. Chaque unité a des touches qui lui sont réservées mais déjà, commencez par systématiquement utiliser la touche A pour attaquer une cible, Z pour se reposer et surtout le S pour s'arrêter, vous allez voir pourquoi.

COMMENT BIEN AUGMENTER LES POINTS D'EXPÉRIENCE ?

Les unités gagnent en expérience de deux manières, soit au front soit en s'entraînant entre elles. Vous pouvez opposer deux unités qui vous appartiennent, il suffit de «forcer» l'attaque en appuyant sur A. C'est très utile, plus l'unité à d'expérience et plus elle est forte. Si vous en avez le temps (sur une carte où vous pouvez nourrir vos hommes, sinon, si vous perdez trop de temps, au bout d'un moment, ils meurent de faim), il est donc très rentable de gonfler vos hommes vous-même plutôt que de le faire au front. En

CONSEILS DE JEU

- Les meilleures unités sont chères à produire, ne mégotez pas sur le nombre de paysans et autres récolteurs d'or.
- Groupez vos unités de manière à n'avoir à appuyer que sur une seule touche pour les sélectionner. Les combats peuvent devenir très confus, il est important de pouvoir contrôler vos groupes d'unités précisément sans avoir recours à la souris.
- Ce jeu possède de nombreuses subtilités dans l'interface, ainsi qu'une option très rare permettant d'affecter la même unité (très puissante, c'est l'intérêt) à plusieurs groupes.
- Attaquez toujours, cible par cible, concentrez vos tirs sur le même ennemi et passez au suivant, ne vous dispersez surtout pas !
- Si vous êtes débordé et que vous envisagez la retraite, il est tout à fait possible d'éviter que l'un de vos meilleurs éléments périsse. Les monstres et les adversaires d'une manière générale ont une sorte de territoire qu'ils vont tâcher de défendre à tout prix, mais en dehors de ces limites, ils cesseront de vous poursuivre. Le problème, c'est de veiller à ne pas faire ça trop souvent. Sur une partie longue, mieux vaut préférer les gros assauts aux petits affrontements, vous ne feriez que donner des points d'expérience aux ennemis, car eux aussi, plus ils se battent et plus ils sont forts.
- Soignez vos héros, ils doivent rester en vie jusqu'au terme de la mission où ils apparaissent, sinon c'est fichu.
- N'oubliez pas de faire dormir vos hommes régulièrement pour qu'ils récupèrent plus rapidement leurs points de vie.
- Misez à fond sur la magie ! Les magiciens et druides sont les personnages les plus polyvalents. Ils tirent à distance et au corps à corps, leur aptitude à se soigner (c'est un upgrade à faire impérativement) compense leur faible résistance. Qui plus est, ils se défendent très bien tout seuls. Arrivés au cinquième niveau, ils deviennent redoutables. Une poignée de magiciens expérimentés peut raser une carte, c'est pourquoi ils coûtent très cher à engager.
- Les unités navales ont une cadence de tir plutôt faible, mieux vaut les laisser groupées pour concentrer vos tirs.
- «Promenez» vos hommes partout, des trésors invisibles apparaissent lorsqu'une unité passe dessus.
- Les coffres sont souvent volontairement dissimulés par des buissons ou des rochers, donc ouvrez l'œil.

LES CONSTRUCTIONS ONT UN CÔTÉ "BELLE AU BOIS DORMANT".

ÉVITEZ D'ENVOYER VOS CATAPULTES OU CANONS DANS LE FEU DE L'ACTION, SURTOUT COMME ICI À L'ASSAUT D'UNE TOUR !

outre, tous les 5.000 points d'expérience, vous serez récompensé d'un bonus d'or. Mais, car il y a toujours un mais, c'est un peu risqué dans certaines conditions. Les chevaliers ou les archers elfes, par exemple, ont une arme spéciale qui fait beaucoup de dégâts mais qui doit se recharger, donc, toutes les dix secondes, ils assènent un grand coup et continuent à frapper normalement ensuite. Le problème, lorsque vous faites s'entre-tuer vos soldats, c'est que du coup, ils peuvent y rester. Une solution : évitez de jouer deux hommes contre un seul si ce dernier n'est pas très expérimenté. Par contre, il est très rentable d'avoir une unité surpuissante pour qu'elle puisse entraîner plusieurs «bleus» conjointement.

QUELLES UNITÉS SAUVEGARDER ?

A la fin d'une mission, vous pouvez sauvegarder vos unités. Vous devez le faire systématiquement pour les nouvelles unités que vous découvrez, car elles peuvent avoir une utilité dans la mission suivante. Je vous conseille de sauvegarder les unités les plus fortes, normal, mais les moyennes aussi, en tous cas quelques-unes. Primo, vous n'êtes pas limité en nombre, et deuxio, il se peut que vous manquiez d'or pour pouvoir racheter les plus intéressantes dans la partie d'après, laissez-vous donc une marge de sécurité si vous êtes fauché.

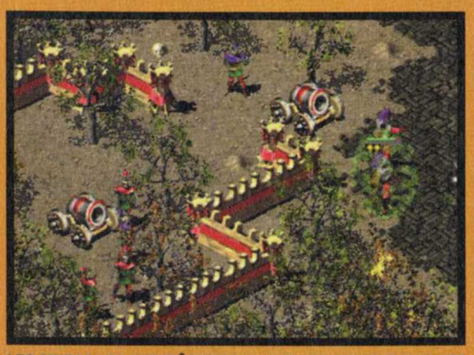
Chacune des trois races, Elfes, Peaux-Vertes et Humains, possède douze types de bâtiments et quatorze unités. Il n'y a donc pas de race a priori privilégiée. Ceci dit, les archers sont sûrement les meilleures unités lorsqu'ils sont en nombre, en particulier les Elfes qui peuvent lancer des flèches enflammées comme armes spéciales.

UN INVENTAIRE À BIEN GÉRER

Les divers objets magiques que vous trouvez dans les coffres ou le paquetage des ennemis morts sont fréquemment de deux types. Il y a ceux qui renforcent la constitution et ceux qui augmentent la cadence de tir. L'inventaire étant très limité avec seulement quatre emplacements, mieux vaut bien gérer les objets qu'on affecte à un personnage. Si vous trouvez un Orbe de pouvoir qui vous donne + 40 en armure, c'est mieux que quatre anneaux de Protection qui vous donnent +3 chacun. Il faut faire des choix, laissez tomber les petits gains. D'une manière générale, tâchez de bien dispatcher vos bonus, mieux vaut donner de l'armure aux guerriers, et des Anneaux de Furie (qui permettent de tirer 20% plus rapidement) à vos archers. Une petite astuce concernant l'inventaire, lorsque vous sauvegardez un personnage et que vous l'engagez dans la partie suivante, il vous en coûtera d'autant plus cher qu'il aura les poches pleines. La plupart des petits objets sont présents un peu partout, inutile donc de payer pour eux. Ne gardez que les objets rares comme les parchemins, les sortilèges puissants et ceux qui renforcent vraiment les caractéristiques des personnages.

Mais comment faire, étant donné que le jeu s'arrête très vite quand la mission est terminée ? Quand vous voyez que la carte est nettoyée, pendant le dernier combat, faites tomber les objets qui ne vous intéressent pas, les autres unités s'occuperont d'achever le dernier adversaire et hop, votre magot de niveau 7 repart les mains vides vers d'autres aventures.

LUIS



LES MURAILLES N'EMPÊCHENT MALHEUREUSEMENT PAS LES PROJECTILES DE PASSER.

LES CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche «ENTREE» comme si vous vouliez écrire un message. Tapez l'un des codes suivants (en minuscules ou en majuscules) puis appuyez de nouveau sur la touche «ENTREE» pour le valider. Vous devriez alors voir le message «Tricheur activé !» s'afficher.

TOUT MONTRER - Active le fait de voir toute la carte.

TOUT CACHER - Désactive le fait de voir toute la carte.

DONNE-MOI DE L'OR - Donne 1000 or.

DONNE-MOI DU BOIS - Donne 500 bois.

DONNE-MOI DE LA NOURRITURE - Donne 100 nourriture.

TRANSFORME-MOI EN STAR - Augmente l'expérience de l'unité sélectionnée.

NOM: x - Donne le nom «x» à l'unité sélectionnée. Par exemple, «NOM: Arioch» donnera le nom «Arioch» à une unité.

RENDS-MOI INVINCIBLE - Active l'invincibilité.

RENDS-MOI VULNE'RABLE - Désactive l'invincibilité.

RENDS-MOI VICTORIEUX - Permet de remporter la victoire.

NIVEAU x - Permet d'aller directement au niveau «x» de la campagne où vous êtes. Par exemple, pour aller au sixième niveau, tapez «NIVEAU 15».

OPTIMISE-MOI - Améliore la construction ou l'unité sélectionnée.

GUE'RIS-MOI - Redonne tous les points de vie à la construction ou à l'unité sélectionnée.

WEB WEB WEB

À CHACUN SON WEB

www.cinelive.com
www.playmag.presse.fr
www.music-up.com
www.tips-secrets.com

www.pcsoluces.com

Consultez des dizaines de news
Téléchargez des centaines de photos
Regardez les bandes-annonces cinéma
Plus de 500 filmographies en base de donnée
Lisez les astuces jeux vidéo du mois
Découvrez les derniers tests de jeux vidéo Pc et console
Abonnez-vous en ligne
Commandez les anciens numéros
Ecrivez-nous

Acclaim

"Ça troue le cul !"

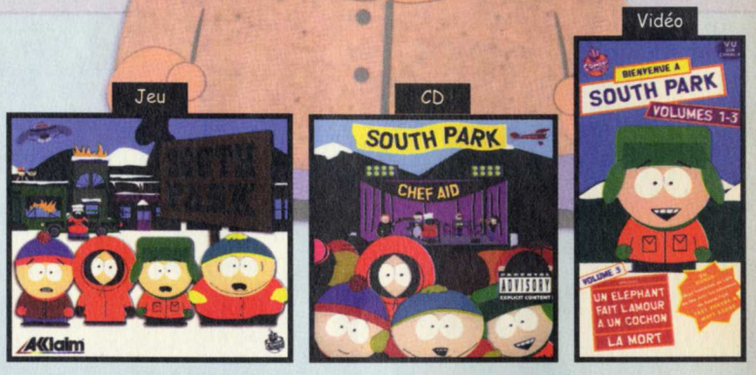
Gagnez le jeu South Park sur PC, des CD audio et des coffrets vidéo (volumes 1 à 3).

"Je vous ~~emm~~ bip... et je rentre à ma maison !"

Jouez sur :

3615 ACCLAIM

08 36 68 2.4.6.8



3615/3668 : 2,23 F/min. (Concours organisé du 1/04 au 30/04/99.)

Lots offerts par Eagle Rock et Polygram.

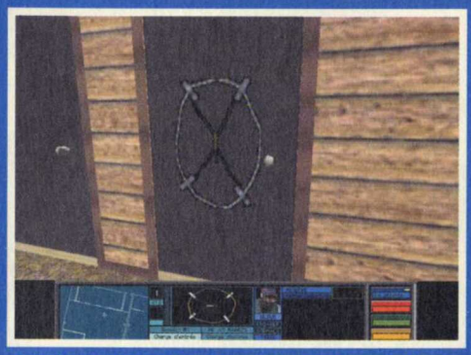
3615 MUSICUp*

Accessible fin mars

GAGNEZ DES CASSETTES VIDÉO DES ROLLING STONES ET DE JANET JACKSON, DES NUMÉROS DE "RHYTHM & SOUL" (MAGAZINE + CD) ET DES T-SHIRTS MOTOWN.

* 2,23 francs la minute

SI VOUS N'ÊTES PAS UN SPÉCIALISTE DE LA LUTTE ANTITERRORISTE, IL SE PEUT QUE RAINBOW SIX VOUS POSE QUELQUES PROBLÈMES. CE GUIDE EST DONC LÀ POUR VOUS DONNER QUELQUES CONSEILS TACTIQUES ET STRATÉGIQUES QUI VOUS PERMETTRONT DE MENER À BIEN VOS MISSIONS. IL NE S'AGIT PAS DE VOUS MÂCHER LE TRAVAIL, MAIS DE VOUS DONNER LES OUTILS NÉCESSAIRES AFIN QUE VOUS Y ARRIVIEZ PAR VOUS-MÊME.



LE MEILLEUR MOYEN D'OUVRIR UNE PORTE : LA FAIRE SAUTER !

PÉNÉTRER ET NETTOYER

La partie tactique de ce jeu est primordiale, sinon, il s'agirait d'un mauvais Doom-like. Il faut donc élaborer de véritables plans d'attaque avant de se lancer dans l'action. La plupart des missions consistent à entrer dans des bâtiments pour secourir des otages, désamorcer des bombes ou tuer des terroristes. Mais entrer dans une pièce est une des choses les plus dangereuses que vous ayez à entreprendre durant les missions. Vous ne savez jamais vraiment ce que vous allez trouver derrière une porte. Peut-être un ennemi armé jusqu'aux dents… À moins d'être absolument sûr de savoir ce qui se trouve de l'autre côté, il est préférable d'entrer avec une extrême prudence dans chaque pièce rencontrée. Le détecteur de battement cardiaque est alors l'outil idéal pour savoir si une pièce est occupée. Il peut même faire la différence entre les otages et les terroristes.

Votre équipe est en position délicate dès qu'elle entre dans une pièce. Pour avoir l'avantage, utilisez une grenade aveuglante. Dès que la porte est ouverte, lancez une grenade dans la pièce (faites bien attention à ne pas vous aveugler vous-même !). Les quelques secondes gagnées seront alors suffisantes pour que vous puissiez vous rendre maître de la pièce avant que les ennemis ne s'en soient remis. Pour ce qui est des grenades offensives, mieux vaut être sûr de ce qu'on va trouver dans la pièce, car les otages n'apprécieraient guère…

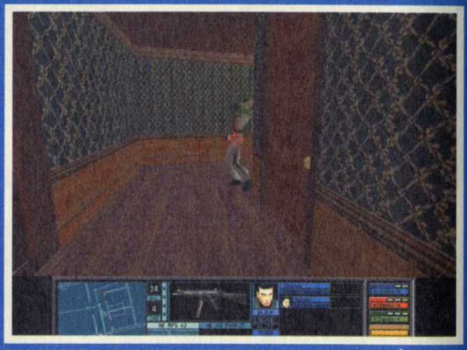
Après être entré dans une pièce, vous devez donc la nettoyer de tout ennemi. Faites attention aux autres portes de la pièce par lesquelles peuvent rentrer d'autres terroristes.

MISSION D'ENTRAÎNEMENT "NETTOYAGE"

Avant de sauver les otages, il faudra impérativement nettoyer les chemins d'accès de tout élément pouvant entraver le bon déroulement de la mission : tuer les terroristes. Le meilleur moyen de s'entraîner est de pratiquer l'école de guerre spécialement conçue pour vous. Ici, les terroristes sont des volontaires désignés d'office, qui portent le même uniforme que vous…

UNE PIÈCE

Cet exercice de base n'est pas à prendre à la légère, puisque le cas de figure est exemplaire. Il est possible de nettoyer la pièce selon trois méthodes : seul, à deux, par équipe de quatre. Vous pouvez entrer par la porte de votre choix, mais celle de droite offre les meilleurs résultats. Après ouverture de la porte, il faut être prêt à tirer, avant que l'adversaire ne se retourne et tire le premier… Ici encore, la grenade aveuglante est d'une efficacité remarquable. Dans la configuration en équipe, lorsque vous approchez de la porte, un coéquipier vous demandera de vous reculer, il ouvrira la porte et balancera une grenade aveuglante. Bondissez aussitôt dans la pièce, pour tirer sur tout ce qui bouge !



DES QU'UNE PORTE EST OUVERTE, IL FAUT S'ATTENDRE À VOIR SURGIR QUELQU'UN D'UN COIN DE COULOIR.

DEUX PIÈCES

Ce second exercice comporte deux pièces, ce qui corse considérablement l'affaire. Ici aussi, trois manières de procéder : seul, une équipe de quatre ou deux équipes de trois. En étant seul, le plus facile est de commencer par la porte

TIPS

- *Le détecteur cardiaque est indispensable à un bon équipement.*
- *Utilisez un détecteur cardiaque avant d'entrer dans une pièce afin de savoir qui s'y trouve.*
- *Attention aux grenades à fragmentation, à n'utiliser qu'en cas de nettoyage pur, sans otages.*

LE MODE SNIPER EST ICI TRES UTILE POUR ATTEINDRE PRÉCISÉMENT LES TERRORISTES QUI NE VOUS VOIENT PAS ENCORE.

de gauche. Le premier terroriste est facile à tuer avant qu'il ne réagisse. Le deuxième se trouve dans la pièce voisine. Si vous ne pouvez pas le voir depuis la porte, lancez une grenade pour le tuer d'un coup, ou alors une grenade aveuglante si vous préférez aller au combat. Pour le second exercice, essayez la porte de droite. Et pour ce qui est du dernier, tandis que vous vous attaquerez à la porte de droite, la seconde équipe, à votre commandement "alpha go", s'occupera de la porte de gauche. Faites bien attention à ne pas tirer sur l'autre équipe en entrant dans les pièces…

MISSION DE SAUVETAGE

Ce genre de mission nécessite une attention extrême. Les otages sont la plupart du temps gardés dans une pièce, mais ils peuvent en avoir changé par rapport au plan d'attaque. Le meilleur moyen de savoir où se trouve qui, est d'utiliser ici encore le détecteur cardiaque qui, seul, pourra vous confirmer la présence d'otages et de terroristes dans une pièce, avant d'y pénétrer. N'utilisez pas les grenades à fragmentation pour prendre d'assaut une pièce où se trouve un otage, mais plutôt une grenade aveuglante ou encore, faites sauter la porte, ce qui "assommera" un peu tout le monde dans la pièce. Lorsque vous entrez ensuite dans la pièce, réglez votre arme sur tir automatique par rafale de 3. Ceci est préférable au tir automatique total. Il serait dommage de vider un chargeur complet dans la tête d'un otage, juste par mégarde. Faites donc bien attention à ce sur quoi vous tirez.

LORSQUE LE SAUVETAGE EST RÉUSSI, L'ÉQUIPE DOIT ESCORTER L'OTAGE VERS LA SORTIE.

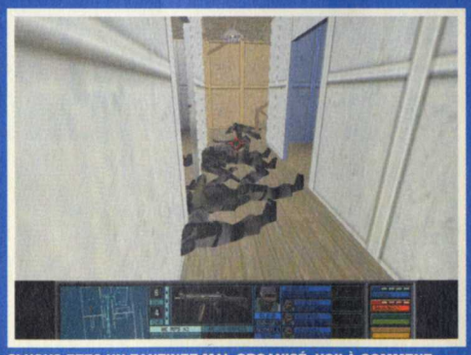
TIPS

• Lorsque vous lancez une grenade aveuglante dans une pièce, il se peut que le terroriste, en la voyant, tue l'otage. Il faut alors utiliser le détecteur cardiaque afin de déterminer si le terroriste en question regarde dans la même direction que votre lancer de grenade… Lorsque vous ouvrez une porte derrière laquelle se trouve un terroriste avec un otage, le premier tuera le second aussitôt qu'il vous aura vu. Il vous faut donc agir très rapidement.

LE BUREAU

Cet exercice est vraiment difficile. Il débute dans le hall extérieur. Deux portes donnent accès au bureau qui compte six petites pièces. La difficulté de l'exercice réside dans la disposition des pièces. Elles sont situées de part et d'autre du couloir, avec pour chacune un angle de tir sur les deux pièces qui lui font face. Il est ainsi très difficile de progresser dans le couloir alors que vous êtes visible depuis deux pièces, sans pour autant voir dans lesdites pièces…
Le premier exercice vous donne une équipe de quatre, le deuxième, deux équipes de quatre et le troisième, une équipe de deux et deux équipes de trois. Le bureau renferme quatre terroristes et un ou deux otages. Deux terroristes attendent dans le couloir et deux autres se trouvent dans les pièces.
Dans le premier cas, entrez par la porte de droite. Il devrait y avoir un terroriste juste derrière la porte. Tirez-lui dessus sans tarder ! Avancez alors vers le coin du couloir pour apercevoir le second qui est au bout du couloir. S'il n'y a personne, faites vite demi-tour, c'est qu'il essaye de vous prendre à revers ! Restent deux terroristes. Commencez à un bout du couloir. Lancez une grenade aveuglante dans chacune des deux pièces avant d'y rentrer. Si vous entendez un grognement lors du flash, c'est qu'il y a quelqu'un ! Nettoyez ainsi les quatre pièces qui se trouvent aux deux extrémités du couloir. Vous devriez avoir tué un terroriste et libéré un ou deux otages. Si ce n'est pas le cas, vous saurez que tout le monde se trouve dans les deux pièces centrales. Entrez alors dans la pièce du haut à droite, ou du bas à gauche pour limiter l'angle de vue dans ces pièces. Puis procédez de la même manière.

IL FAUT PARFOIS S'ATTENDRE À CE QU'UN ENNEMI ARRIVE, ATTIRÉ PAR LE BRUIT PRODUIT PAR LA MORT DE SON COPAIN.



SI VOUS ETES UN TANTINET MAL ORGANISÉ, VOILÀ COMMENT PEUVENT TERMINER VOS ÉQUIPIERS !

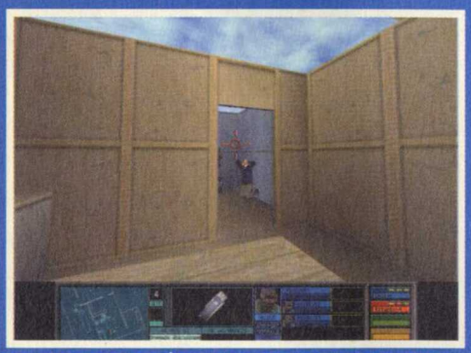
TIPS

• Les grenades aveuglantes ne servent pas uniquement à aveugler quelqu'un dans une pièce, elles permettent aussi de savoir s'il y a bien quelqu'un dans cette pièce, qui grognera alors sous l'effet du flash…

Dans le deuxième cas de figure, vous commandez l'équipe Bleue, à droite. L'équipe Rouge de gauche attend votre signal "alpha" pour entrer dans le couloir, tuer les terroristes et libérer les otages. Vous devez conduire l'équipe Bleue vers le même but et en utilisant la même technique que dans le premier cas.
Dans le troisième cas, vous contrôlez l'équipe Bleue à droite, accompagnée par l'équipe Rouge, et à gauche se trouve l'équipe Verte. Avec le code Alpha, les équipes Rouge et Verte entrent par leurs portes respectives et tuent les deux terroristes du couloir. Le code Bravo les envoie à la recherche des otages. Le rôle de

HEUREUSEMENT QUE VOS COÉQUIPIERS SONT LÀ ET PARFOIS PLUS PROMPTS À TIRER SUR CE QUI PASSE DEVANT LEURS YEUX...

l'équipe Bleue est de conduire les otages en lieu sûr. Avec le code Delta, les équipes Rouge et Verte reprendront leur position initiale. Elles auront sans doute subi des pertes. En fait, si vous les regardez faire, vous verrez qu'elles n'utilisent jamais les grenades aveuglantes... Belle erreur !



LE MOMENT LE PLUS DÉLICAT : L'ASSAUT DE LA PIECE OU EST RETENU L'OTAGE.

AVEC UN ÉTAGE

Si vous arrivez à bout de ces missions sans perte, vous êtes absolument prêt pour toutes les missions du jeu ! Cet exercice est constitué d'une maison à un étage plus une terrasse, avec six terroristes et un otage à l'intérieur. Dans le premier cas, vous disposez d'une équipe de quatre, dans le deuxième, de deux équipes de quatre (une entre par la porte principale et l'autre va directement sur la terrasse par l'escalier extérieur), et dans le troisième, de trois équipes (une sur le toit et deux pour l'entrée principale).

Vous démarrez à côté de la porte de façade. Ouvrez-la. Un terroriste vous attend, en face, debout derrière la porte. Abattez-le, et attendez l'arrivée du second. Ce dernier au sol, rentrez et tournez à droite. Un troisième terroriste descend l'escalier pour venir voir ce qui se passe. Trop curieux. Par la suite, il faut soit prendre l'escalier qui se trouve alors face à vous et monter doucement pour voir la tête du neuneu d'en face soit prendre l'escalier de gauche et le tuer, d'en dessous. Ensuite, sur ce même escalier, il faudra avancer lentement vers le haut pour voir le neuneu de droite, dans le coin de la porte. Lancez une grenade aveuglante puis allez le tuer avec l'arme de poing, ensuite, demi-tour gauche pour tuer le second neuneu. Il faut faire très vite pour ne pas vous faire tuer, tout en protégeant l'otage du même sort. Et il faut faire très vite car les deux ont un angle de visée sur l'otage de la pièce de droite.

ICI ENCORE, LE MODE SNIPER EST FORT UTILE. AU RAS DU PLANCHER, VOUS POUVEZ FACILEMENT ATTEINDRE L'ENNEMI SANS QU'IL VOUS VOIT.

LES DIVERS TYPES D'ACTION

Les missions vous imposeront d'accomplir diverses actions, comme de désamorcer une bombe, désactiver un système de sécurité ou encore récupérer des données informatiques. Cela peut paraître compliqué, mais en fait, on ne vous demandera pas de récupérer des fichiers sur un PC Windows, mais sur un Mac... Et il suffira de faire "action" pour réussir votre coup. Un seul bouton. Pour qu'une équipe qui n'est pas sous votre contrôle, ou qu'un membre de votre équipe équipé du matériel adéquat sans être pour autant le leader, fassent la fameuse action, (je sais, c'est long, mais en une phrase, ça fait plus réfléchi), il suffit, lors de la phase de planning, de placer un point de chemin près de l'objet, et d'assigner une action à ce point. Ainsi, lorsque vous vous approcherez de l'objet, le spécialiste ira faire le nécessaire.

L'OUVERTURE D'UNE PORTE DEMANDE PARFOIS UN PEU DE BRICOLAGE. IL FAUT TENIR COMPTE DE CE TEMPS DURANT LES OPÉRATIONS. ATTENTION À CE QUI SE TROUVE DERRIERE.

PLANNING

La partie planning est manifestement la plus importante et c'est à cela que vous devrez consacrer le plus clair de votre temps : préparer la mission (et non shooter dans les couloirs). Il est possible d'élaborer un plan rapide, qui fonctionnera pour les premières missions. En revanche, pour les suivantes, il se peut que cela prenne un peu plus de temps... Le planning est séparé en sept écrans différents qui vous permettront d'affiner les paramètres de votre mission.

- **Briefing**

Vous recevez ici vos ordres de mission, avec l'objectif (ce que vous devez faire pour accomplir votre mission). En mode Recrue, vous devez remplir un objectif primaire, en mode Vétéran, deux objectifs et en Élite, trois. Ainsi, plus le niveau de difficulté augmente, plus il y aura de terroristes et plus ils seront coriaces.

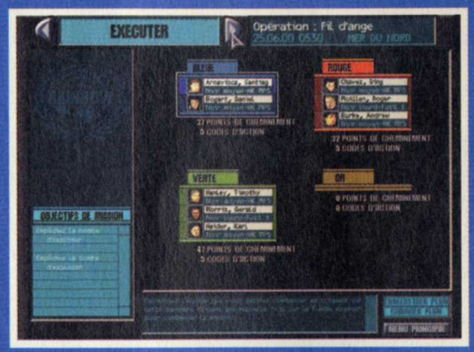
• Renseignement
Pas forcément vital, mais toujours intéressant, différents écrans vous renseigneront sur tous les éléments de la mission afin que vous sachiez à quoi vous attendre.

• Sélection de l'équipe
Il s'agit de former un groupe à l'aide des informations individuelles. En fonction de ces caractéristiques, un rôle pourra être attribué à chaque membre de votre équipe.

• Sélection d'un ensemble
Le paquetage individuel doit être constitué d'une tenue, d'une arme primaire, d'une secondaire et de deux accessoires (grenade, kit de déminage...). Vous pouvez distribuer à tous le même équipement, mais il faudra le plus souvent le personnaliser suivant le rôle attribué à chacun.

• Répartition de l'équipe
Vous devez assigner chaque homme à une équipe, pour un total de huit personnes et quatre équipes maximum. Le premier de chaque équipe est alors le leader, que vous pourrez contrôler durant la phase d'action.

• Préparation tactique
C'est là que vous allez passer du temps à peaufiner le plan d'attaque. Vous trouverez sur la carte des infos, comme l'emplacement supposé des terroristes, des otages et de certains repères. Vous devez placer des points de déplacement pour chaque équipe en lui attribuant certaines commandes ou fonctions.



• Exécuter
Vous choisissez l'équipe que vous allez contrôler pendant la suite des opérations.

PRÉPARATION TACTIQUE

C'est là que tout se joue. Si vous ne réussissez pas une mission, c'est ici qu'il vous faudra revenir pour revoir votre plan qui n'était manifestement pas encore au point. Il faut dire que certaines missions sont particulièrement ardues.

Reconnaissance

Choisissez un seul personnage dans l'écran de sélection des équipes (vous pourrez revenir à ce menu par la suite), puis allez jusqu'au menu de "**préparation tactique**". Cliquez alors sur l'onglet "**reconnaissance**" de la fenêtre en bas à gauche. Vous pourrez ainsi visiter l'ensemble des niveaux de votre mission. De nombreuses indications vous sont fournies sous la forme de symboles disposés sur les cartes représentant les terroristes, les otages, les portes, les échelles, et tout point présentant un intérêt quelconque. Lorsque vous en aurez fait le tour, vous pourrez mieux vous faire une idée de ce qui vous attend et de ce dont vous aurez besoin pour mener à bien la mission (matériel, nombre d'équipes et disposition).

CHOISIR LES POINTS DE DÉPLACEMENT

Choisissez alors l'option "**cheminement**", sélectionnez une équipe et commencez à placer vos points de déplacement. Le premier point doit être placé dans une aire de départ, et le dernier dans une aire d'arrivée. Déterminez le

point d'entrée dans le bâtiment, le chemin pour y accéder, l'objectif et finalement comment ressortir, le tout, pour chaque équipe. Utilisez des codes d'action pour synchroniser les équipes. Il est parfois intéressant de ne pas faire entrer toutes les équipes en même temps, mais parfois, il est nécessaire qu'une équipe agisse avant que les autres puissent intervenir.

Outre les codes d'action, vous pouvez donner des instructions d'action à chaque point de déplacement stratégique. Vous pouvez par exemple ordonner de lancer une grenade ou de faire sauter une porte. Ces ordres sont très importants, car ce n'est pas l'ordinateur qui gère les équipes qui s'en chargera tout seul. Vous pouvez faire la même chose avec votre équipe. Si vous voulez qu'un spécialiste en démolition fasse sauter une porte à un moment donné, il faut indiquer lors du planning l'ordre d'action à ce point de déplacement. Sinon, il vous est toujours possible de le faire vous-même, mais il faudra alors prendre le matériel nécessaire dans votre équipement.

Les règles d'engagement dictent aux équipes la manière de se comporter dans leur progression de point en point. Deux paramètres conditionnent ces règles : la vitesse et le mode.

La vitesse détermine la façon dont les équipes doivent se déplacer et leur comportement durant ces déplacements. "**Rapide**" signifie déplacement le plus rapide possible avec shoot sur tout ce qui bouge. À n'utiliser qu'en terrain hostile à 100%. "**Normal**" implique un déplacement plus lent et surtout de prendre plus de précautions avant d'ouvrir le feu. "**Sécurité**" signifie déplacement très lent et assurance parfaite avant d'ouvrir le feu. Mais du coup, risqué pour l'équipe elle-même. À utiliser en approche des otages.

Le mode modifie les réactions et le comportement lors des déplacements. Avec "**Nettoyer**", tout ce qui se trouve sur le chemin et aux alentours est éliminé. "**Attaquer**" ordonne à l'équipe de bouger le long de son parcours en attaquant d'éventuelles cibles, de façon plus opportuniste. "**Avancer**" fait que l'équipe n'attaque que les ennemis les empêchant d'avancer. C'est ce mode qui permet d'utiliser les détecteurs cardiaques. Après libération des otages, il faut impérativement utiliser le mode "**Escorter**" sans lequel l'otage ne bougera pas. Et pour le chemin de sortie, l'équipe doit suivre un chemin qui a déjà été emprunté et nettoyé.

Après avoir déterminé le chemin de chacun, vous pouvez toujours prendre soin de noter quelque part quels Codes d'Action correspondent à quelles actions, pour la rapidité du jeu.

LA PARTIE PLANNING SEMBLE PEUT-ETRE COMPLIQUÉE, MAIS C'EST ÉGALEMENT LA PLUS INTÉRESSANTE. UNE LÉGENDE EST DISPONIBLE DANS LA FENETRE EN BAS À GAUCHE.

CONSTITUER LE GROUPE

Vous savez par où elles vont passer, ce qu'elles vont faire, mais il s'agirait maintenant de savoir qui sera dans ces équipes.

Enlevez votre "éclaireur" pour repartir de zéro. Commencez par choisir des leaders avec un bon commandement pour chaque équipe. Puis pour les équipes qui devront forcer des portes, attribuez des spécialistes de la démolition. Dans le même esprit, n'omettez aucun type de spécialiste selon les opérations à effectuer lors d'une mission. Puis terminez par les spécialistes de l'assaut, à placer selon leurs caractéristiques de self-control et de coopération dans des équipes avec des leaders plus ou moins affirmés.

Avec toutes ces infos, vous pouvez alors former les équipes, en plaçant le leader en premier dans la liste.

Équipement

"Full credit" : distribuez les armes et équipements à vos équipes selon vos besoins, sans regarder à la dépense. Chaque équipe et perso doivent avoir tout ce dont ils ont besoin pour réussir cette mission. N'oubliez donc pas les charges explosives pour faire sauter les portes, les grenades aveuglantes et offensives, voire les matériels de déminage et patati et patata.

Pour les tenues, le camouflage est de rigueur, bien sûr, je ne veux pas voir de treillis vert dans le désert "pass' que j'aime bien le vert", c'est la guerre, bon sang ! Pour ce qui est de la résistance de l'uniforme, léger pour les éclaireurs, épais pour les démineurs et autres ouvriers de l'explosif, et médium pour les autres devrait convenir.

Commencer la mission

Avant de commencer, il serait de bon aloi de faire une sauvegarde du plan que vous venez d'élaborer. Ainsi, pour recommencer plus tard la mission ou apporter quelques améliorations, vous n'aurez pas à tout refaire... Vous pouvez maintenant choisir l'équipe que vous comptez diriger, et Go !

En cas d'échec

Si une mission échoue, ou si trop de personnes sont mortes durant l'opération, il serait préférable de revoir le plan d'attaque, qui est manifestement perfectible. Si par exemple, une équipe se fait détruire en entrant dans une pièce, faites lancer une grenade explosive dans la pièce.

À VOUS DE JOUER

Avec ces quelques conseils, vous devriez être fin prêt à affronter toutes les situations. Gardez toujours à l'esprit qu'il faut savoir être patient et rester calme, ne pas foncer, tête baissée, dans le tas.

FRANÇOIS

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche «**ENTREE**» et ensuite, vous pourrez taper l'un des codes suivants. Au lieu d'appuyer sur la touche «**ENTREE**», vous pouvez appuyer sur "**2**" qui se trouve à gauche de «**1**» et au-dessus de «**TAB**». Dans les deux cas, vous obtenez une petite zone de saisie.

TEAMGOD - Active l'invincibilité de toute l'équipe.
AVATARGOD - Active l'invincibilité du personnage que vous dirigez.
5FINGERDISCOUNT - Redonne des munitions.
CLODHOPPER - Agrandit les mains et les pieds des personnages.
STUMPY - Change l'apparence des personnages.
MEGANOGGIN - Active ou désactive les très grosses têtes.
BIGNOGGIN - Active ou désactive les grosses têtes.
TURNPUNCHKICK - Active ou désactive le fait que les personnages soient plats.
1-900 - La respiration des personnages devient TRÈS exagérée !
EXPLORE - Active ou désactive les conditions de victoire.
NOBRAINER - Désactive l'intelligence artificielle du jeu. Cela a pour effet de bloquer les ennemis mais aussi les membres de votre équipe !
DEBUGKEYS - Active la possibilité de passer le clavier en mode Debug.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
SILENTBUTDEADLY – Une fois le code tapé, bougez un peu...
FASTACTIONRESPONSETEAM

Une fois que vous avez tapé le code «**DEBUGKEYS**», il vous est possible d'utiliser les touches suivantes. Toutefois, il faut au préalable passer le clavier du mode normal au mode Debug en appuyant sur la touche «**F10**».

F10 - Active le clavier en mode Debut pour utiliser les touches.
A - Désactive l'intelligence artificielle du jeu.
M - Vous paralyse.
1 - Écrase l'écran (utilisez la touche du pavé numérique).
3 - Étire l'écran (utilisez la touche du pavé numérique).
^ - Augmente la luminosité.
) - Diminue la luminosité.
? - Vous élève dans les airs.
; - Vous fait redescendre.
: - Vous remet les pieds sur terre.
O - Vous rapproche de votre personnage en vue à la troisième personne («F1» sur le clavier normal).
P - Vous rapproche de votre personnage en vue à la troisième personne («F1» sur le clavier normal).
V - Rotation de la vue.
B - Retour a la vue normale
F7 - Vous élimine !
F8 - Affiche le nombre d'images par seconde en haut à gauche de l'écran.
F9 - Retourne au personnage que vous dirigez normalement.
F12 - Vous réussissez automatiquement la mission en cours.

Ne restez plus bloqué !

202 pages d'ASTUCES et de SOLUTIONS pour FINIR vos JEUX

Guides et solutions complètes :

Cæsar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring l'Anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

Des milliers de trucs et d'astuces pour des centaines de jeux

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY Cedex.

☐ Oui, je veux recevoir "**Best of PC Soluces n°4**", au prix de 49 F (10 F de port compris)

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Âge :** .....

Adresse : .....

Code postal : .....**Ville :** .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin :|_|_|_|_| Signature obligatoire :

PC Soluces 25

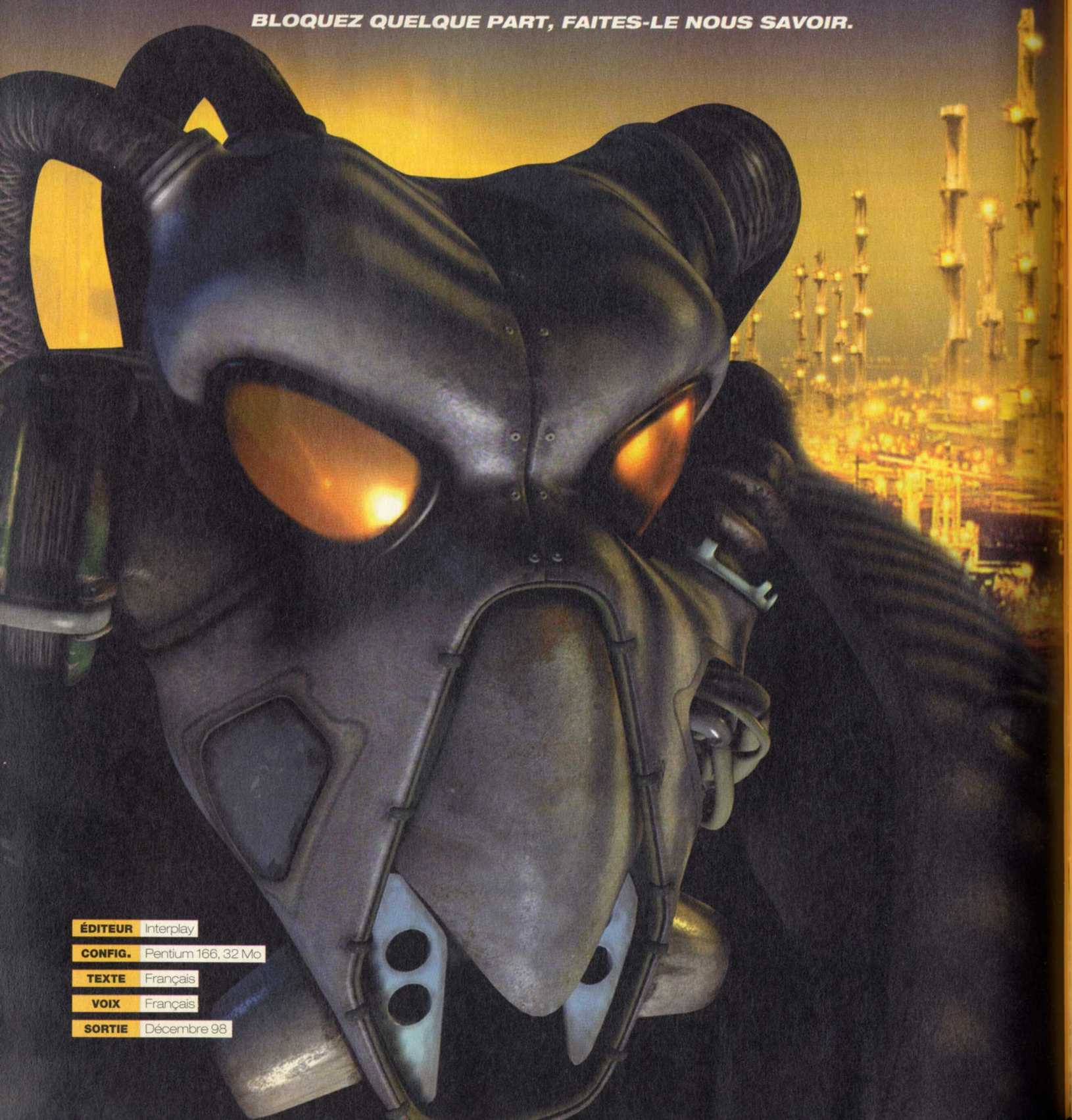
(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 44. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur SA. Réassort pour la Suisse, contactez Edigroup SA. Voir sommaire page 4.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

Liste des trucs et actuces sur le 3615 PC Soluces Rubrique Magazine ou au : 08 36 68 84 48 et aussi sur internet : WWW.PCSOLUCES.COM ***3615 / 3668 : 2,23 F/min***

fallout 2

FALLOUT 2, C'EST SURTOUT UN FALLOUT DEUX FOIS PLUS GRAND AVEC PAS MAL D'ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES. VOUS TROUVEREZ DONC DANS CE GUIDE TOUTES LES QUÊTES AINSI QUE LE CHEMINEMENT DE L'ÉLU MAIS PEUT-ÊTRE PAS TOUT CE QUI POURRAIT VOUS ARRIVER TANT LES POSSIBILITÉS SONT VASTES. SI VOUS BLOQUEZ QUELQUE PART, FAITES-LE NOUS SAVOIR.



ÉDITEUR	Interplay
CONFIG.	Pentium 166, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Français
SORTIE	Décembre 98

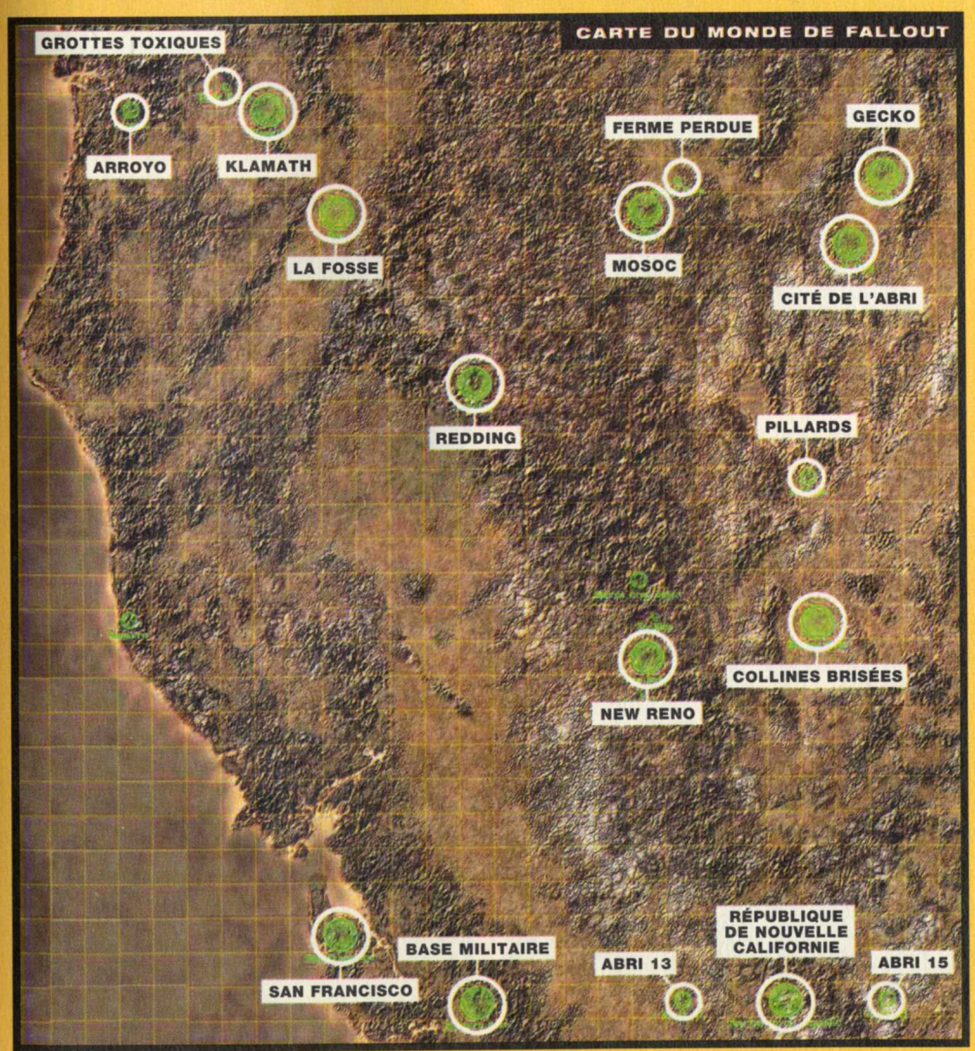
ARROYO

C'est là que débute votre aventure et vous n'y reviendrez qu'à la toute fin du jeu. Pour l'instant, tâchez d'y glaner un maximum de points d'expérience.

Vous commencez dans le temple. Pour tous les combats que vous aurez à mener dans cet endroit, je vous conseille de lutter à mains nues en employant toujours la même technique : frappez une fois puis utilisez ce qui vous reste de points d'action pour vous éloigner de l'ennemi. De cette manière, vous pourrez tous les vaincre sans dégâts.
Utilisez votre compétence de passe-partout pour passer la première porte verrouillée. Dans la salle qui suit, avancez dalle par dalle et désactivez les pièges (plaque relevée) pour recevoir 25 points d'expérience par opération.
La porte suivante est impossible à ouvrir ; vous devez donc prendre le Plastic dans le pot près du gouffre pour la faire sauter (n'oubliez pas de vous éloigner un peu).
Avant d'aller affronter Dumar, soignez-vous grâce au talent de secourisme pour obtenir de nouveaux points d'expérience. Pour battre celui-ci, je vous conseille de lui asséner des coups de poing dans l'entrejambe (hé hé !). Allez ensuite récupérer vos biens dans le coffre à l'entrée de la pièce puis sortez par le nord.
Allez parler à la doyenne, elle vous donnera de l'argent et une Fiole d'eau.

INFANTICIDE

Dans la série «On nous prend pour des cons», voici le 257e épisode avec cette fois-ci monsieur Interplay en vedette. La version française de Fallout 2 ne compte aucun enfant parmi les personnages que vous rencontrerez. Et alors ?, me direz-vous... Eh bien, alors, pour mener à bien certaines quêtes, il fallait passer impérativement par des enfants dans la version U.S. du jeu. Les quêtes sont restées dans la version à laquelle vous jouez mais les enfants ont disparu si bien que certaines d'entre elles sont tout bonnement impossibles à accomplir. Un patch est bien disponible (retrouvez-le sur le CD du numéro 24) mais il ne fait que corriger une partie des bugs rencontrés dans le jeu et de plus, vos anciennes sauvegardes deviendront inutilisables une fois le patch installé. Super, non ?



LE PUITS À RÉPARER.

Allez voir Poing Ferme près de la statue centrale, il améliorera vos statistiques dans le corps à corps si celles-ci ne sont pas élevées.
Allez ensuite voir Jordan pour qu'il vous enseigne le maniement des armes.
Vous pouvez récolter facilement 100 points d'expérience en réparant le puits.
Un autre moyen de gagner de l'expérience est d'aller affronter les Geckos dans le désert. Chaque combat gagné vous rapportera aux environs de 60 XP, ce qui n'est pas négligeable à ce niveau du jeu, mais vous pouvez attendre d'avoir appris à les dépecer pour gagner de l'argent. C'est également là que vous trouverez des Fleurs de Broc.
Si elle ne vous le donne pas, n'hésitez pas à voler le silex sur Morliss. Une fois en possession de celui-ci, si vous avez un niveau de perception supérieur ou égal à 6, allez voir le garde du pont, il vous aiguisera votre lance. Une fois tout cela fait, partez pour Klamath.

LE GARDE DU PONT PEUT AIGUISER VOTRE LANCE.

QUÊTES

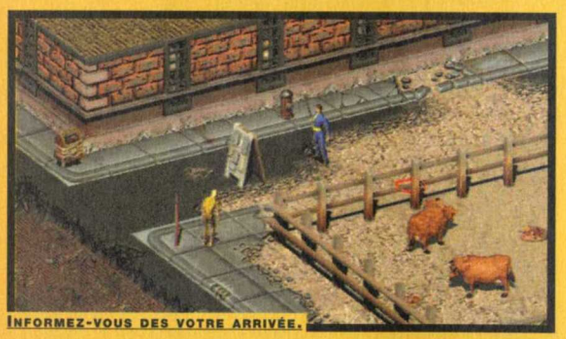
- Allez voir Hakunin, il vous proposera de débarrasser son jardin de plantes maléfiques. Vous n'aurez pas trop de mal à y parvenir et il vous donnera des Poudres de guérison pour ce service rendu.
- Allez chercher Fumace, le chien de Nagoret, dans le désert. Son retour vous garantira 100 XP.

À LA RECHERCHE DU CHIEN.

KLAMATH

Avant toute chose, lisez le panneau près de l'entrée pour en savoir un peu plus sur la ville et avoir un aperçu des mini quêtes qui vous sont proposées. Votre but premier étant de trouver Vic, allez faire un tour dans sa maison à l'est de la ville. Dans sa bibliothèque, vous trouverez une radio qu'il est indispensable de prendre.

John Sullivan, dans la taverne du Gecko Doré, vous dispensera des cours de combat au corps à corps, ce qui vous fera bénéficier de 150 XP supplémentaires.
Si vous n'en avez pas, aller acheter de la viande séchée aux frères Dunton. Donnez-en au gros chien galeux qui erre dans le centre-ville pour obtenir la Clef des portes de Trapper Town.
Naida Buckner vous apprendra qu'il existe deux autres villes : Redding et La Fosse.
Après avoir libéré Souriant, allez voir Mme Bruckner : en ne demandant pas de récompense, elle vous donnera 100 $.
Allez ensuite voir Souriant et il vous apprendra à dépecer les Geckos.
Dans les caves des rats, vous devriez aboutir à une porte fermée. Utilisez l'explosif que vous trouverez pas très loin pour la faire sauter. En remontant à la surface, vous découvrirez une voiture.
Il arrive que le patron du bar vous demande à quel endroit se trouve l'alambic de Whisky Bob. Libre à vous de jouer un personnage «bon» ou pas.


INFORMEZ-VOUS DES VOTRE ARRIVÉE.

L'ENTRÉE DE LA GROTTE DES RATS.

LA HUTTE DE WHISKY BOB.

Le bordel n'a que très peu d'intérêt et vous fera simplement perdre de l'argent.

QUÊTES

• Allez voir Torr et acceptez de l'aider. Il vous suffira de tuer les scorpions qui menacent ses Brahmines pour remplir cette mini quête facile à réaliser. Ceci fait, sortez du lieu pour recevoir 250 points d'expérience.
• En discutant avec madame Buckner, celle-ci vous apprendra la disparition de Souriant. Si vous acceptez de l'aider, elle vous indiquera l'emplacement des Grottes Toxiques. Avant de vous y rendre, mieux vaut libérer Sulik en payant sa dette, il vous sera d'une aide précieuse. Faites aussi un tour du côté du centre commercial et allez y chercher les deux paires de bottes qui sont dans les placards de l'armurerie. Dans les grottes, évitez au maximum les combats avec les Geckos dorés et portez les bottes pour l'acide. N'oubliez pas le placard dans le passage de droite qui recèle, entre autre, une nouvelle paire de bottes. Une fois que vous avez trouvé Souriant, refermez la porte derrière vous pour que Sulik et lui tuent les derniers ennemis.
• L'épreuve proposée par Whisky Bob vous permettra de gagner 50 $ sans trop de difficulté. Allez au sud de la ville et essayez de gagner sa hutte en évitant au maximum le combat surtout avec les Geckos dorés qui sont très difficiles à battre à ce niveau de la partie. Mettez une bûche dans l'alambic pour gagner 100 points d'expérience et réussir la quête.
• Allez dans la zone du centre commercial pour y rencontrer Fin Pickett. Si vous ne l'avez pas déjà obtenue grâce au chien, il vous donnera une clé. Acceptez de dératiser l'endroit en commençant par le niveau du sol puis en prenant le trou qui mène aux caves. Vous finirez par tomber sur Ra'at, le roi des rats. Après l'avoir tué, vous aurez accompli cette quête.

LES GROTTES TOXIQUES.

LA FOSSE

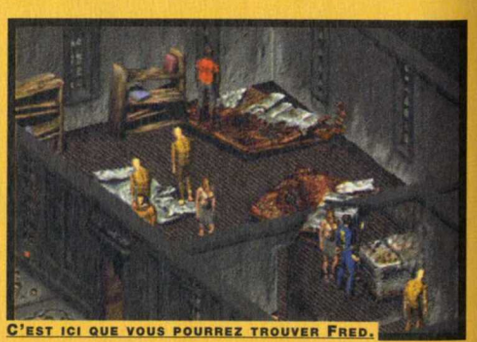
Cette ville est truffée de junkies errants et de personnages peu recommandables mais c'est surtout là qu'est retenu prisonnier Vic le marchand.

Écoutez l'histoire de Leanne dans le bar de Becky et vous recevrez 350 points d'expérience.
Écoutez l'histoire de Stacy à propos de sa chatte et vous recevrez facilement 200 points d'expérience.
Mamma vous propose un petit travail simple : livrer un repas à Smitty. Pour récompense, vous aurez un Stimpak et 150 XP.
Une fois que vous aurez délivré Vic, partez pour la Cité de l'Abri.

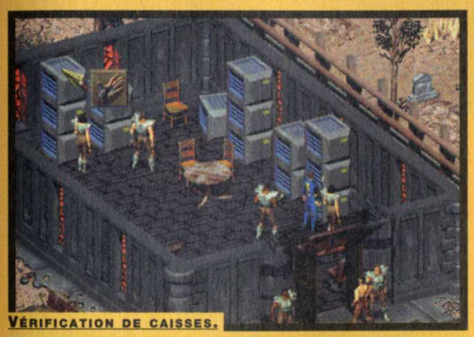
ELISABETH, LA PATRONNE DU BECKY'S.

QUÊTES

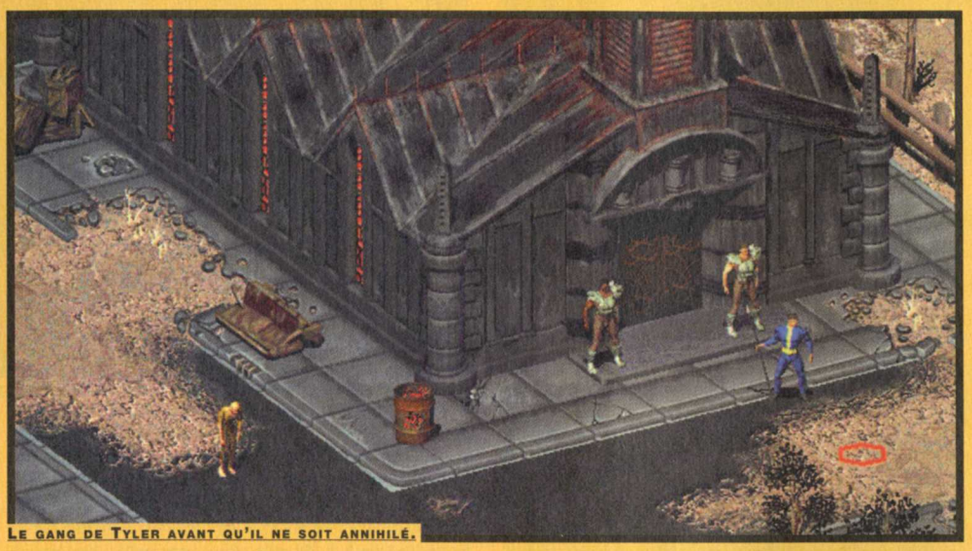
• Au Becky's, Elizabeth vous proposera de récupérer l'argent détenu par Fred. Celui-ci apparaît de manière aléatoire aux environs du Becky's. Vous ne devez lui prendre que la moitié de la somme, cela vous sera profitable par la


C'EST ICI QUE VOUS POURREZ TROUVER FRED.

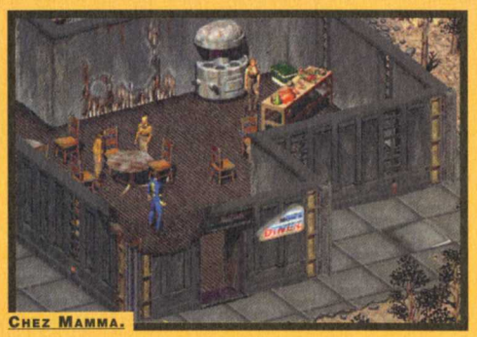
LARA ET SA BANDE.



VÉRIFICATION DE CAISSES.



LE GANG DE TYLER AVANT QU'IL NE SOIT ANNIHILÉ.



CHEZ MAMMA.

ANNA LE FANTOME.

suite. Elizabeth vous demandera ensuite de trouver un bouquin détenu par Derek dans la partie est de la ville. Allez parler plusieurs fois à ce crétin puis cherchez à terre aux environs (le lieu est aléatoire).

• Si vous lui demandez du travail, Lara vous assignera la tâche d'aller voir ce qu'il y a dans les caisses entreposées dans l'église. Commencez par aller voir Joey qui vous donnera des renseignements puis à l'entrée de l'église, dites que c'est Metzger qui vous envoie. Et hop, 500 XP facilement gagnés. Revenez voir Lara qui va vous charger d'aller vous entretenir avec Metzger. C'est facile et ça vous rapportera 200 XP.

• Lara va ensuite vous proposer une ultime mission : découvrir un point faible dans le gang de Tyler. Allez voir Tyler et il vous donnera des renseignements de lui-même. Par la suite, vous n'avez même pas besoin de participer au combat, vous aurez même une prime de 100 $ supplémentaire.

• Si vous traînez après minuit dans le bâtiment contenant le cercueil, vous croiserez la route d'Anna le fantôme à la recherche d'un médaillon. Allez parler à la Mamma, elle vous indiquera que c'est certainement Joey qui est le voleur. Il ne vous reste plus qu'à le récupérer auprès de celui-ci. Rendez le médaillon à Anna et elle se transformera en un tas d'os. Allez dans le cimetière, creusez la tombe d'Anna avec une pelle, mettez les ossements dedans et rebouchez-la pour obtenir 600 points d'expérience.

• Pour délivrer Vic, je vous conseille de faire les autres quêtes pour amasser de l'argent (au moins 1000 $). Allez ensuite voir Metzger et demandez à voir Vic. Parlez au garde pour qu'il vous ouvre la porte et montrez votre radio à Vic. Donnez ensuite les 1.000 $ à Metzger pour obtenir la libération de votre nouveau compagnon, Vic, qui va vous indiquer l'emplacement de l'abri.

JOEY EST LE PERSONNAGE CLEF DE PLUSIEURS QUETES.

LE CIMETIERE OU VOUS ENTERREREZ LES RESTES D'ANNA.

Jo dans le magasin d'approvisionnement.

MODOC

Cette ville va apparaître sur votre route si vous allez de la Fosse à la Cité de l'Abri. Elle est surtout un lieu intéressant pour faire progresser vos personnages grâce à une série de quêtes relativement faciles.

En descendant dans le puits grâce à une corde (disponible au magasin d'approvisionnement), vous pourrez ramasser des bourses remplies d'or mais en contrepartie, votre karma en prendra un coup.
En draguant la fille ou le fils de Grisham, vous pourrez devenir son gendre ou sa bru (à condition d'avoir un charisme élevé) et adjoindre un nouveau membre à votre équipe.
Une Brahmine, Bess, semble ne pas être en pleine forme. Servez-vous de vos compétences en médecine pour la soigner. Non seulement, vous récolterez 200 points d'expérience mais de plus, elle vous suivra pendant un petit moment.
Si vous tentez le concours de bouffe, vous serez empoisonné.
Une fois que vous avez accompli toutes les quêtes, prenez la direction de la Cité de l'Abri.

QUÊTES

• Jo (dans le magasin d'approvisionnement) va vous demander d'aller enquêter sur ce qui se passe dans la Ferme perdue (elle va apparaître sur votre carte). Une fois dans le bâtiment, vous allez tomber dans le repère des Slags. Demandez à voir le chef, Vegeir. Celui-ci va vous demander de contacter Jo pour nouer des relations commerciales. Allez porter le message puis revenez et demandez des explications sur tous les cadavres. Repartez conter toute l'histoire à Jo. Si vous n'aviez pas parlé à Karl lors de votre passage à La Fosse (il est chez Mamma), c'est le moment ou jamais. Une fois que Jo est au courant de tout, la quête est achevée et vous recevrez la coquette somme de 3.500 points d'expérience.

Il vous faut une corde pour descendre dans ce puits.

• Grisham vous propose un petit travail pas trop difficile : protéger ses Brahmines. Une fois que vous avez tué tous les chiens sauvages, revenez le voir et vous empocherez 1.000 $.

• Cornelius (dans l'hôtel) est à la recherche de sa montre en or mais ce n'est pas Farrel qui la lui a dérobée. Si vous n'en avez pas, allez acheter de la dynamite au magasin d'approvisionnement. Dites à tous vos coéquipiers de vous attendre à l'extérieur et descendez dans les toilettes. Placez l'explosif contre le tas de pierres en réglant le minuteur à environ deux minutes. Après l'explosion (1.500 XP), redescendez avec vos coéquipiers pour affronter une taupe géante. Prenez ensuite la montre et rapportez-la à son ingrat propriétaire. Pas d'argent mais 1.500 XP dans votre escarcelle.

• Farrel vous demandera de jouer les exterminateurs dans son champ. Cette quête est facile à réaliser (n'oubliez pas le champ de droite) et vous rapportera 300 XP.

• Balthas est à la recherche de son fils. Si vous avez la version U.S. du jeu, vous le trouverez dans la base des Slags, tout au nord, près d'une espèce de lac souterrain. Allez demander à Vegeir l'autorisation de la ramener auprès de son père puis achevez la quête en revenant voir Balthas. Si vous avez la version française... vous ne pouvez rien faire...

Vegeir, le chef des Slags.

CITÉ DE L'ABRI ET GECKO

Ces deux villes sont difficilement dissociables puisqu'une quête assez longue vous imposera de fréquents va-et-vient entre elles. C'est pourquoi elles sont traitées toutes deux dans ce même chapitre.

Pas très loin de la clinique, vous trouverez Charlie Lagerbe agonisant dans une tente. Donnez-lui de l'Anti-Rad pour gagner 100 points d'expérience et augmenter votre karma.
Dans le Spitoon, vous trouverez un nouveau personnage pour vous accompagner, il s'agit de Cassidy. Parlez-lui simplement pour le convaincre de vous suivre, vous récolterez 300 points d'expérience. Réparez l'Auto-Doc pour bénéficier de 100 points d'expérience supplémentaires. En outre, cela vous sera utile si vous désirez vous faire opérer.

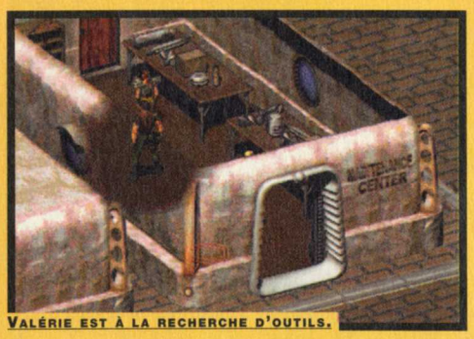
Grisham et ses enfants.

Un petit coup de soins et la Brahmine ira mieux.

Apres le dynamitage des toilettes.

Charlie Lagerbe irradie de bonheur.

Amanda est triste sans son époux.



Valérie est à la recherche d'outils.

Évitez d'énerver Lynette pour ne pas finir en prison.

Pour accéder au centre-ville, vous aurez besoin d'un passe journalier. Il y a plusieurs méthodes pour l'obtenir, la plus simple étant d'obtenir des faux-papiers par l'intermédiaire du secrétaire en le payant. Vous pourrez ensuite le faire chanter puis même le dénoncer auprès de son supérieur. Vous pouvez aussi en acheter un auprès de Wallace mais si vos compétences en baratin sont élevées, racontez-lui que vous devez voir la première citoyenne Lynette de toute urgence. Enfin, si vous pénétrez dans le service des douanes en dehors des horaires d'ouverture (8h00-16h00), vous pouvez voler un passe mais bien sûr, c'est plus risqué. N'oubliez pas que pour entrer, vous devrez vous débarrasser de tout ce qui ressemble de près ou de loin à de la drogue ou de l'alcool (sauf les Rad-X et les Anti-Rad).

Vous pourrez devenir un citoyen à part entière en passant le test. Seul petit problème, il faut de bonnes compétences scientifiques. En contrepartie, vous pourrez vous balader comme bon vous semble et cela vous rapportera 1.000 points d'expérience. Si vous réussissez la quête de la réparation de la centrale, Mc Clure fera de vous un citoyen à vie et vous pourrez avoir accès à la Vault 8 gardée par deux soldats. Dans la Vault 8, parlez avec Phyllis, l'assistante du docteur Troy, et essayez de savoir pourquoi il n'y a pas d'enfants. Vous verrez qu'Interplay se fout ouvertement de vous et de plus, vous découvrirez que vous pouvez faire un don de votre propre semence. Cela vous rapportera 500 XP.

Au dernier niveau de la Vault 8, vous trouverez l'ordinateur qui vous permettra d'optimiser le fonctionnement de la centrale. Pour accéder à l'ordinateur de la centrale, à Gecko, vous devez utiliser la séquence suivante : A1546761, 5B576005, 35C76863. En entrant successivement «Séquence maintenance générale», «procédure d'entretien actuelle» puis «téléchargement», vous pourrez entrer de nouveaux codes. Tapez 9X7299, 70Y644 et 008Z21 pour dialoguer avec un garde de l'Enclave.

Aller chercher une caisse de super outils auprès de Valérie dans la Cité de l'Abri. Ramenez-la à Gordon, à Gecko, et il vous donnera un système d'injection.

À Gecko toujours, parlez avec Lenny, l'assistant d'Harold. Il a connu votre ancêtre. En souvenir du bon vieux temps, il se joindra à votre équipe. Attention toutefois, l'entrée de la cité lui est interdite.

QUÊTES

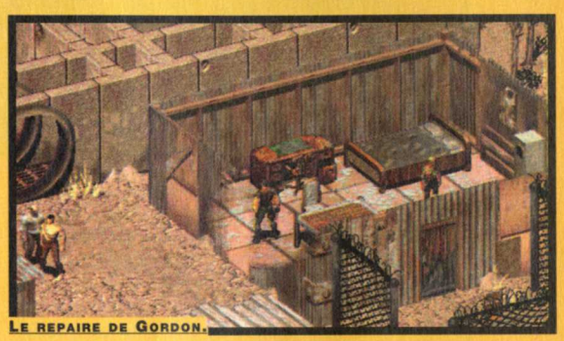
• Vous trouverez Thomas Moore juste sous le «Correction Center». En discutant avec lui, il vous proposera une quête relativement facile qui consiste à aller apporter un attaché-case à John Bishop, à New Reno. Celui-ci se trouve au troisième étage du Shark Club. Personnellement, je n'ai pas réussi à leur soutirer d'argent mais la livraison m'a quand même rapporté 500 XP. Vous avez également l'alternative d'aller tout rapporter à Lynette.

• M. Smith habite près de la clinique. Il est à la recherche d'une charrue. Allez acheter celle que Harry vend (800 $ prix de base). Votre récompense sera une arme très intéressante : l'Aigle du Désert.

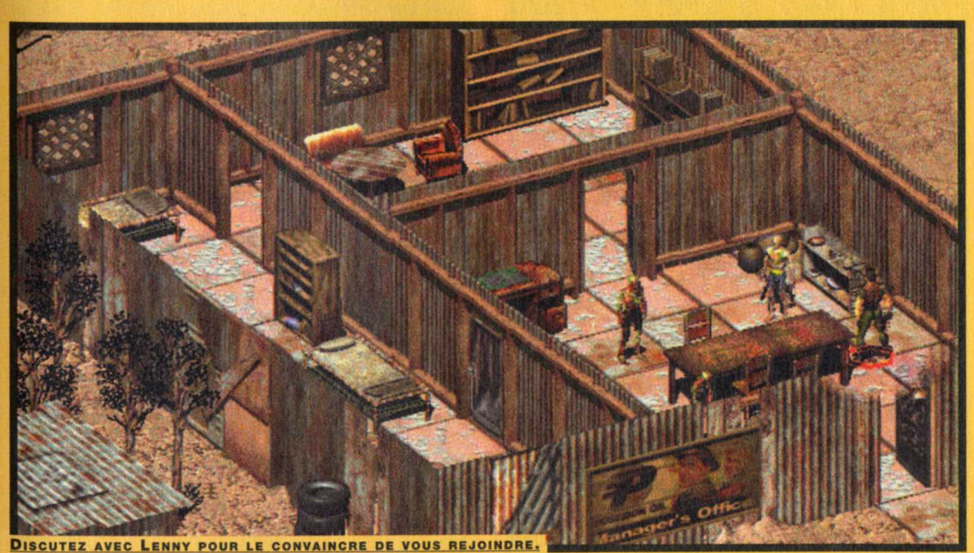
• Le docteur Troy va vous demander un échantillon de Jet. Si vous n'en avez pas dans votre inventaire, repartez pour La Fosse et allez voir Joey. En discutant, vous pouvez en faire baisser le prix. Revenez l'apporter au doc pour qu'il vous donne quelques dollars.

• Valérie est à la recherche d'une clef et d'une paire de tenailles. La paire de tenailles ne devrait pas vous poser de problèmes, par contre, vous ne trouverez la clef plate que dans l'armurerie de New Reno. Dans la version U.S., en regardant bien, vous trouverez une poupée près du bar. Rendez-la au gosse qui pleure pour obtenir 100 XP puis cliquez à l'endroit qu'il vous indique pour trouver la clef. En ramenant les outils, vous obtiendrez 250 XP plus quelques dollars.

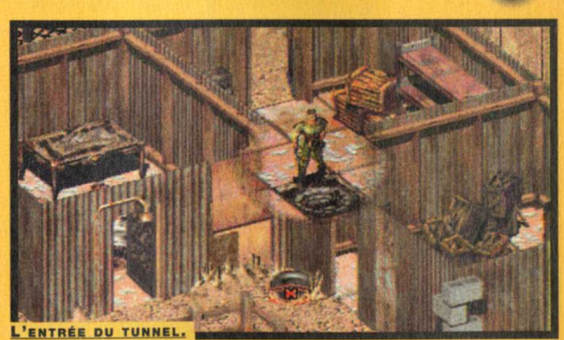
• Le problème de la centrale est le gros morceau de cette partie du jeu. Tout commence avec Mc Clure qui vous parle



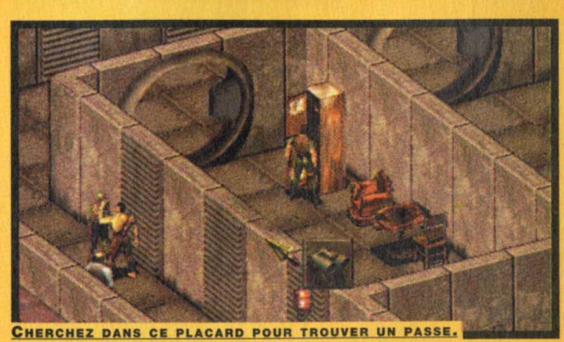
Le repaire de Gordon.



Discutez avec Lenny pour le convaincre de vous rejoindre.



L'entrée du tunnel.



Cherchez dans ce placard pour trouver un passe.

THOMAS MOORE, UN PERSONNAGE LOUCHE.

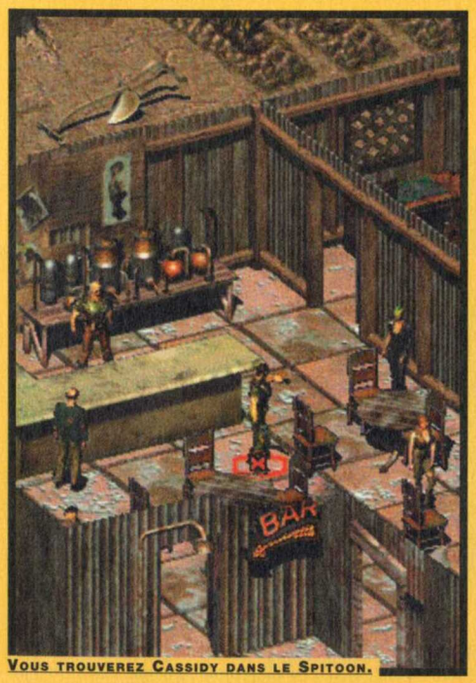
de Gecko en des termes peu flatteurs. En fait, en rencontrant Harold dans cette ville, vous apprendrez que le réacteur pourrait être réparé avec un régulateur hydroélectrique et que cela serait profitable aux deux cités. Allez voir Gordon, il vous donnera un disque de données. Repartez dans la Cité de l'Abri pour informer Mc Clure de ce que vous avez appris et servez-vous du disque, cela vous rapportera 750 points d'expérience. Surtout, ne parlez pas de tout cela à Lynette, vous vous feriez expulser. Mc Clure va vous autoriser à aller chercher la pièce manquante dans l'entrepôt «Amenities». Repartez pour Gecko afin de pénétrer dans la centrale (Reactor 5). Vous aurez besoin du passe jaune et du rouge pour accéder au cœur de la centrale. Le passe jaune se trouve dans la pièce en dessous de la «supply room», il y a un passe bleu dans la salle à côté et vous trouverez le passe rouge dans la pièce à gauche après la porte ouverte par le passe jaune. Allez voir Festus pour lui demander de réparer la centrale. Si vous avez de bonnes compétences en discours, Festus se chargera d'effectuer l'opération lui-même et cela vous rapportera 4.250 XP. Si ce n'est pas le cas, vous devrez le faire vous-même en vous servant du robot de réparation (voir les codes plus haut).

• Amanda va vous demander de libérer son mari. Rendez-vous au Servant Allocation Center et allez discuter avec le chef. Si vous avez un bon pourcentage dans la compétence «discours», racontez-lui que Joshua a une maladie contagieuse. Dans le cas contraire, achetez simplement sa libération.

• Allez dans le «Correction Center» pour y rencontrer le sergent Stark. Il vous demandera tout d'abord d'explorer les huit carrés qui cernent Gecko. Cette quête super facile vous fera gagner 300 $. Il vous proposera par la suite une mission tout aussi simple consistant à vous rendre à la Nouvelle République de Californie et à revenir voir Stark. En guise de récompense, vous aurez 500 $, 750 XP et un détecteur de mouvements.

LE CABINET DU DR TROY.

L'ORDINATEUR CENTRAL DE LA CITÉ.



VOUS TROUVEREZ CASSIDY DANS LE SPITOON.

REDDING

En entrant dans la ville, tapez un peu la discute avec Dick pour vous tenir au courant de ce qui s'y passe. Il vous indiquera que deux patrons différents sont à la recherche d'une puce dans la mine de Wanamingo.

Une fois nommé adjoint du shérif, fouillez les placards de la prison, ils sont remplis de bonnes choses (armes, munitions et Stimpaks), surtout avant d'aller affronter Gâchette Morton et sa bande. Tant que vous y êtes, tuez toute la vermine qui traîne près de l'entrée de la mine, c'est toujours ça de pris.

LE SHÉRIF MARION, UN PERSONNAGE CLÉ DE LA VILLE.

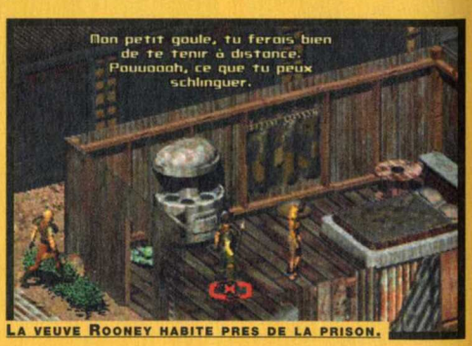
N'oubliez surtout pas de fouiller les cadavres de Gâchette Morton et de sa bande. Ils ont des fusils de combat et notamment, un H&K G11.

Allez dans le casino pour y rencontrer Ascorti, le maire de Redding. Il proposera de vous vendre une mine et de vous la racheter une fois nettoyée des monstres qui la peuplent. Acceptez (il vous en coûtera 1.000 $) et partez prendre l'ascenseur dans le quartier de l'entrée de la mine. Sortez les armes car ça va être chaud, les Wanamingos ne sont pas des yorkshires. L'idéal est d'avoir fait la quête de Gâchette auparavant et d'attaquer les bestioles une par une en remontant pour se soigner sans oublier les œufs. Vous pouvez aussi essayer les explosifs, c'est assez efficace. Pour vos exploits, vous aurez entre 8.000 et 12.000 points d'expérience. Vous pourrez ensuite revendre votre acte de propriété au maire pour 2.500 $ et récolter 1.000 points supplémentaires.

Allez voir Doc Johnson dans son hôpital pour soigner votre équipe. Si vous avez ramené du Jet au Dr Troy dans la Cité de l'Abri plus d'un mois auparavant, celui-ci devrait avoir mis au point un remède. Allez le chercher puis apportez-le à Doc Johnson.

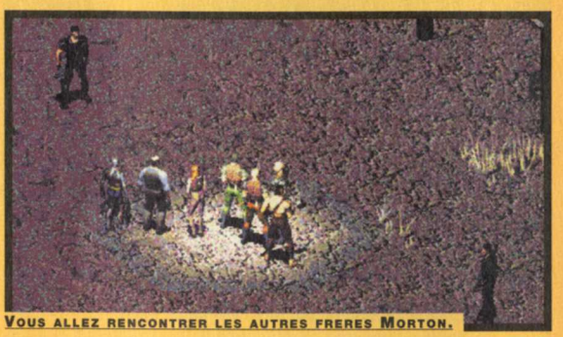
QUÊTES

• Le shérif Marion est un personnage intéressant puisqu'il vous proposera trois quêtes et une mission à condition que vous ayez un personnage de niveau 10 au moins mais cela devrait être le cas à ce moment du jeu. Vous devez d'abord aller faire payer son loyer à la veuve Rooney. Vous pouvez

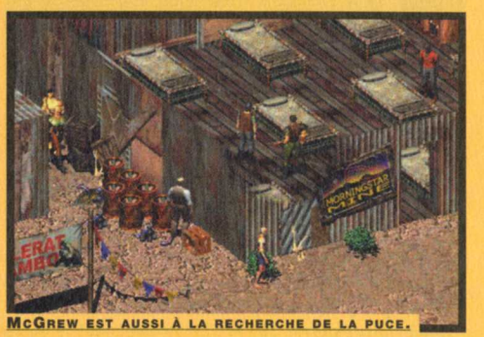


LA VEUVE ROONEY HABITE PRES DE LA PRISON.

MARGE LEBARGE DANS LES BUREAUX DE LA KOKOWEE.


VOUS ALLEZ RENCONTRER LES AUTRES FRERES MORTON.

VOICI LA MACHINE QUI CONTIENT LA PUCE.


MCGREW EST AUSSI À LA RECHERCHE DE LA PUCE.

LES WANAMINGOS VONT VOUS EN FAIRE BAVER.

VOUS TROUVEREZ LE MAIRE ASCORTI AU CASINO.

L'ASCENSEUR MENE AUX ŒUFS DE WANAMINGOS.

FOUILLEZ CE CADAVRE POUR TROUVER UN EXPLOSIF.

choisir de payer les 120 $ à sa place ou la mener en prison. Si vous jouez le bon Samaritain, cela vous rapportera 1.500 XP tandis qu'en vous comportant comme une ordure, vous n'en amasserez que 1.000. Le shérif vous demandera ensuite de stopper une bagarre au Malamute Bar. Personnellement, j'ai arrêté la bande de mineurs en commençant par la meneuse Betty Blasphème. Cela rapporte 1.500 XP puis les 300 $ du shérif. Il vous proposera ensuite une autre quête inspirée de «Impitoyable» : trouver qui a tailladé la prostituée du Malamute Bar. Pas la peine de chercher, c'est Hakeswill qui a fait le coup. Vous le trouverez dans le bâtiment de la Morning Star. Son arrestation vous rapportera 1.250 XP et une petite récompense du shérif. Enfin, ultime quête, vous devrez tuer Gâchette Morton et sa bande. Vous les trouverez dans l'entrée de la mine mais attention, car ils sont nombreux, très bien armés et il y a des pièges ! En conséquence, je vous recommande de vous servir au maximum des murs pour vous cacher après avoir tiré mais ce sera dur, vous êtes prévenu. La récompense est à la hauteur puisque vous gagnerez environ 5.000 points d'expérience (3.000+2.000) puis 1.000 $. Par contre, le shérif va vous apprendre que les frères Morton vont vous rechercher.

• Marge Lebarge ou Dan McGrew la Menace vont vous proposer une même mission consistant à aller trouver la puce excavatrice dans les mines. Comme de toute façon, vous devrez nettoyer celle-ci avant de la revendre, cela ne change pas grand-chose. Vous trouverez cette puce sur la machine minière. Allez l'apporter ensuite à qui vous voulez, la récompense est la même, 1.000 $ et 2.500 XP. McGrew étant particulièrement antipathique, j'ai choisi de traiter avec Marge Lebarge mais rien ne vous empêche de faire le contraire.

L'ENTRÉE DU SOUS-SOL DE L'ARMURERIE.

LES COLLINES BRISÉES

Cette ville n'est pas déterminante en elle-même dans votre aventure. Toutefois, elle va vous permettre de rencontrer Marcus le SuperMutant qui sera votre allié le plus précieux dans le jeu.

Descendez en mode Esquive dans le sous-sol de l'armurerie de Liz pour y trouver de nouvelles armes sans avoir à les payer.

Bill vous propose des travaux mais ils sont si mal payés que cela n'en vaut guère la peine. Par contre, il possède des objets intéressants à échanger comme des mitraillettes. Vous pouvez toujours essayer d'affronter Francis au bras de fer mais personnellement, je n'ai jamais réussi à le vaincre.

Seymour la plante parlante va vous demander de la transférer ailleurs. Pour cela, vous avez besoin d'une pelle ; si vous n'en avez pas, allez voir Bill, il en a à vendre. Après le transfert, vous recevrez 1.000 XP et la plante vous apprendra un coup pour battre le scorpion aux échecs.

Le professeur vous propose de confronter vos capacités à celle de son scorpion. Il faut avoir au minimum 9 ou 10 en agilité ou en perception pour l'égaler, ce qui est très difficile à ce niveau du jeu. Par contre, si vous avez aidé la plante, vous pourrez le battre aux échecs et recevoir 500 XP. Seul problème, vous devrez l'affronter juste après votre victoire ; ne tuez pas alors le professeur, cela ferait baisser votre karma.

BILL POSSEDE UNE PELLE QUI S'AVÉRERA UTILE.

ZAIUS VA VOUS PROPOSER UNE QUETE.

FOUILLEZ LE CADAVRE DE LA JEUNE FILLE À GAUCHE POUR TROUVER LA LETTRE.

RENESCO, À NEW RENO, A LE PURIFICATEUR D'AIR.

LA MACHINE À RÉPARER DANS LES MINES.

Dans la mine, après l'entrée, plutôt que de prendre à gauche, allez tout droit, il y a un passage très peu visible à l'écran. Vous y trouverez un homme endormi. Pour l'avoir réveillé, vous recevrez 500 XP. En fouillant dans le coffre près de lui, vous pourrez ramasser du minerai d'uranium.

Marcus se joindra à votre équipe une fois que vous aurez accompli sa quête et celle de Zaius avec un bonus de 1.000 XP. Détail amusant, chez lui, vous pourrez trouver une poupée gonflable.

QUÊTES

• Jacob et Aileen vous proposeront d'éliminer tous les mutants de la ville. N'acceptez surtout pas cette quête car vous ne pourriez pas alors ajouter Marcus à votre équipe.

• Marcus va vous demander de retrouver les disparus en allant questionner Zaius. Si vous n'êtes pas dans le besoin, offrez-lui de le faire gratuitement. En fait, pour les trouver, vous devez descendre dans les souterrains. Vous pouvez le faire en passant par les toilettes au sud-est de la partie résidentielle ou par un passage dans le jardin de la plante qui parle. En bas, vous devrez combattre des fourmis géantes et vous trouverez des cadavres tout en haut à gauche. Sur un des cadavres, vous trouverez une lettre impliquant Zaius et Francis. Allez les voir tour à tour ; Francis est à l'espèce de bar près de chez Marcus. Il vous expliquera ce qu'il en est et vous recevrez 1.000 XP. Allez ensuite voir Marcus qui vous donnera un fusil à lunette.

• Zaius se trouve dans la baraque près de l'entrée de la mine et vous apprendra que vous devez vous rendre à New Reno pour vous procurer un purificateur d'air auprès de Renesco. Celui-ci a une pharmacie dans la «rue marchande» de la ville. Une fois en possession de la pièce, vous allez devoir aller faire un tour dans la mine. Laissez vos autres persos à l'extérieur à cause des radiations. La machine à réparer se trouve au nord-est de la mine. Pour la réparation, vous recevrez 1.500 XP. Zaius vous offrira également un fusil de combat.

LE PROF ET SON SCORPION SAVANT.

ÉRIC A DES PROBLEMES AVEC LES MOUCHES, AIDEZ-LE.

• Éric habite dans la maison au-dessus des toilettes dans le quartier résidentiel. Il va vous expliquer qu'il a un problème avec les mouches et qu'il lui faut plus d'énergie électrique. Allez voir Brian dans le réacteur à l'entrée de la ville pour

IL Y A UNE ENTRÉE SOUTERRAINE PRES DE LA PLANTE QUI PARLE.

constater qu'il refuse de lui rendre service. Allez rapporter la nouvelle à Éric qui vous donnera un argument à opposer à Brian. Un dernier aller et retour et le problème sera réglé. Éric vous apprendra qu'il vaut mieux aller à la RNC pour le JEK.

L'ENTRÉE DE LA MINE EST À GAUCHE.

NEW RENO

Vous devez commencer à connaître un peu la ville si vous avez fait les quêtes précédentes. Elle est dirigée par plusieurs familles mafieuses et il va falloir que vous louvoyiez entre toutes ces crapules.

Si vous voulez des renseignements sur toutes les familles, allez voir le père Tully dans la rue commerçante. En échange d'un peu d'alcool, il vous apprendra tout ce que

QUATRE COMBATS GAGNÉS ET C'EST LA GLOIRE.

vous devez savoir sur New Reno.
Petit Jésus se trouve au bar du casino «Desperado». En lui donnant 200 $, il améliorera vos compétences en armes blanches. De plus, il vous indiquera que son père est à la recherche d'hommes de main.
Allez faire un tour à l'académie de boxe de la seconde rue et dites au nain que vous voulez devenir boxeur. Avec une force importante, vous allez pouvoir vaincre quatre adversaires dans des combats à mort et récolter pas mal de points d'expérience et de dollars.
Le Cat's Paw est un bordel situé dans la rue de La Vierge. Vous pourrez y aller gratuitement si vous devenez un homme de main d'un des malfrats. La gérante, miss Kitty, est à la recherche de la collection complète des magazines «Cat's Paw» (dix numéros). Ramenez-les-lui si vous avez du temps à perdre.

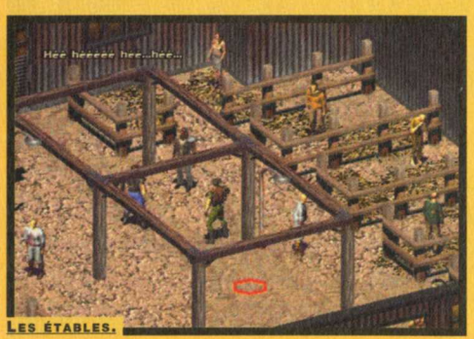
LES FRERES CORSES PEUVENT VOUS FAIRE DEVENIR UNE STAR DU PORNO.

Allez voir les frères Corses au Golden Globes Porn. Acceptez de tourner un bout d'essai pour devenir une star du porno si vous avez une bonne endurance. Vous pourrez ensuite monnayer vos prestations, recevoir 1.500 XP et venir tous les mois si vous manquez de fric.
Madame Bishop est d'un tempérament assez chaud... Acceptez toutes ses demandes puis une fois qu'elle dort, soutirez-lui la combinaison du coffre-fort. Attention, il se peut alors que vous vous fassiez prendre et mieux vaut faire une sauvegarde avant. Si vous n'avez pas été repéré, vous trouverez le module de commande vocale dans le coffre-fort mural.
Si vous avez fait la première quête de Big Jésus, vous connaissez l'emplacement des étables. Descendez dans le sous-sol et tuez les gardes qui s'y trouvent. Discutez avec Myron, le personnage qui est détenu, et tentez de le convaincre qu'il y a un remède au Jet pour recevoir 2.000 XP. Vous pouvez également lui demander de se joindre à vous si vous ne faites partie d'aucune famille.
Si vous faites partie d'une famille, le marchand d'armes de la rue commerçante vous montrera sa réserve spéciale et améliorera vos armes gratuitement. C'est chez lui que vous trouverez la clef plate nécessaire pour compléter la quête de Valérie de la Cité de l'Abri. Volez-la pour ne pas déclencher de tuerie.
Si votre voiture a été volée, allez voir Jules le dealer, il vous donnera de précieux renseignements et vous mènera au chef des voleurs. Vous pourrez récupérer votre voiture par la discussion ou la manière forte.

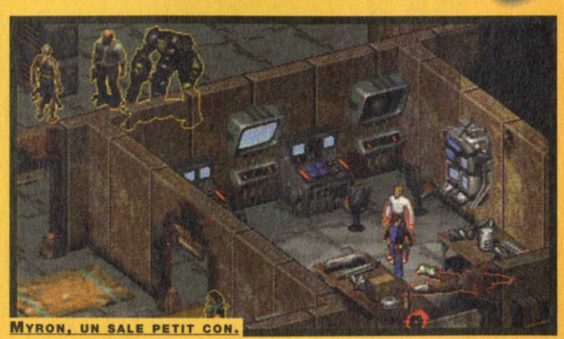
QUÊTES

• Vous avez déjà rencontré Bishop au Shark Club. Il vous proposera de tuer Roger Westin à la NRC. Pour accéder à celui-ci, vous devez entrer désarmé puis parler avec le shérif qui vous donnera une excuse pour entrer chez Westin (à l'ouest). Passez ensuite voir le docteur dans la clinique et prenez le poison dans l'étagère. Tuez Westin avec le poison après avoir rempli ses quêtes puis revenez voir Bishop. Toutefois, je vous conseille de ne remplir cette quête qu'une fois que vous aurez accompli les travaux que vous deman-

LE PERE TULLY, UN IVROGNE TRES LOQUACE.

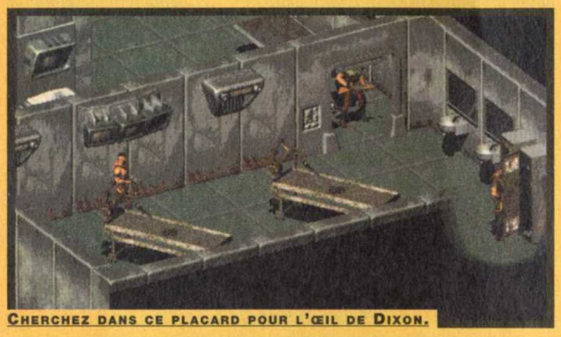


LES ÉTABLES.

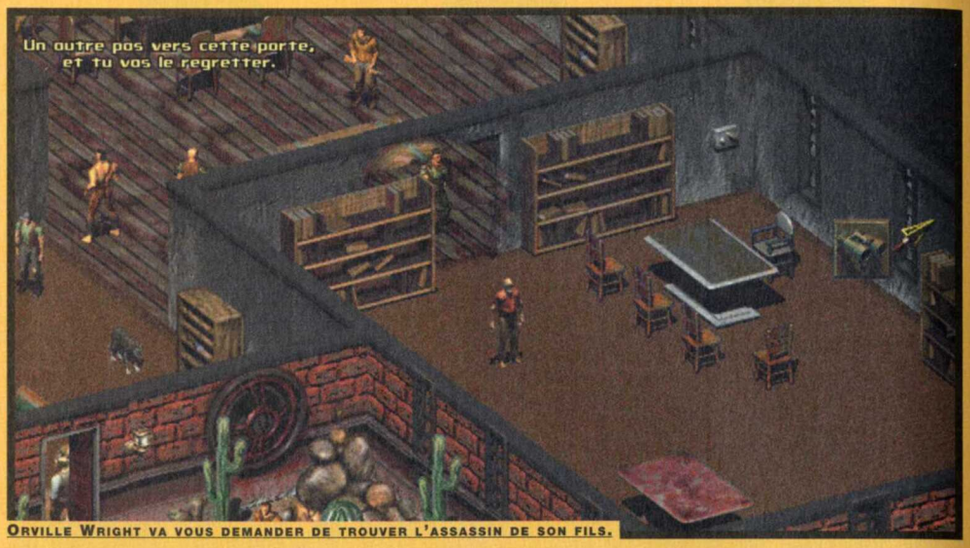


MYRON, UN SALE PETIT CON.

JULES, UN DES DEALERS DE NEW RENO.



CHERCHEZ DANS CE PLACARD POUR L'ŒIL DE DIXON.



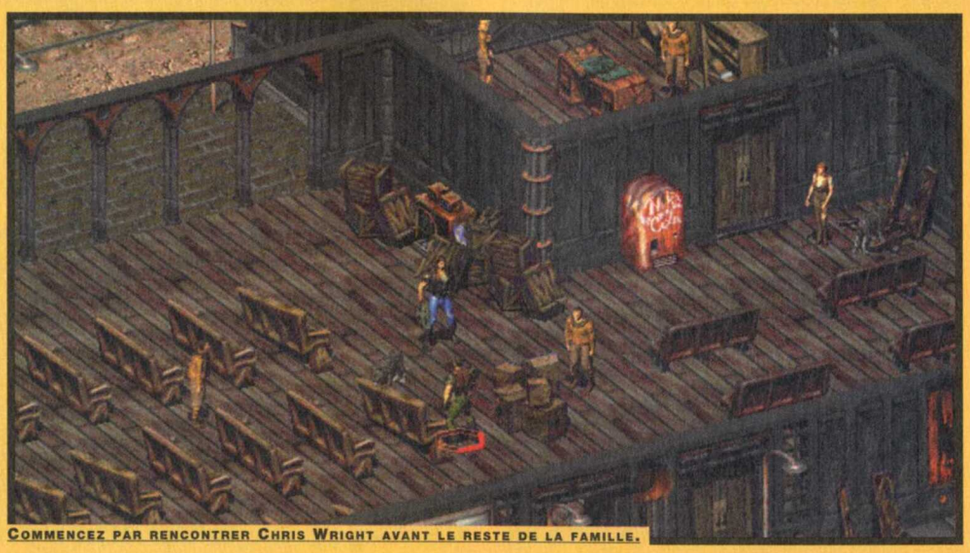
ORVILLE WRIGHT VA VOUS DEMANDER DE TROUVER L'ASSASSIN DE SON FILS.

dent Westin. Si vous ne voulez pas devenir un homme de main de Bishop, refusez sa seconde quête consistant à tuer le vice-président Carlson.

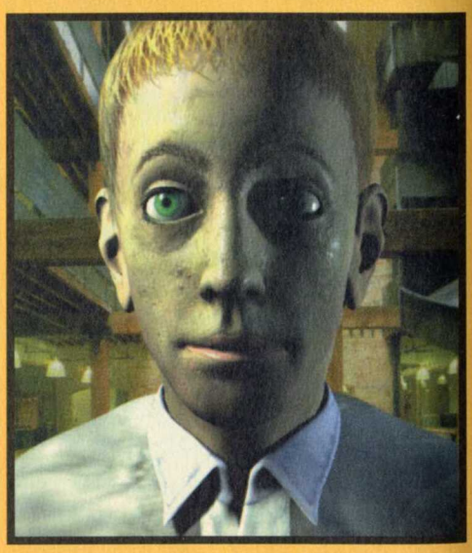
• Allez voir Big Jésus au premier étage du casino «Desperado». Il vous confiera un paquet à remettre à Ramirez dans les étables. Ce boulot facile vous rapportera 500 XP puis 100 $ de la part de Big Jésus. Votre second job consistera à récupérer du fric auprès des frères Corses. Ils sont au studio «Golden Globes Porn» et n'opposeront pas de grande résistance. Retournez voir Big Jésus pour recevoir 500 XP. Je ne vous recommande pas d'exécuter la troisième quête consistant à tuer Salvatore et son gang, sinon, vous ne pourriez plus faire la moindre quête dans cette ville.

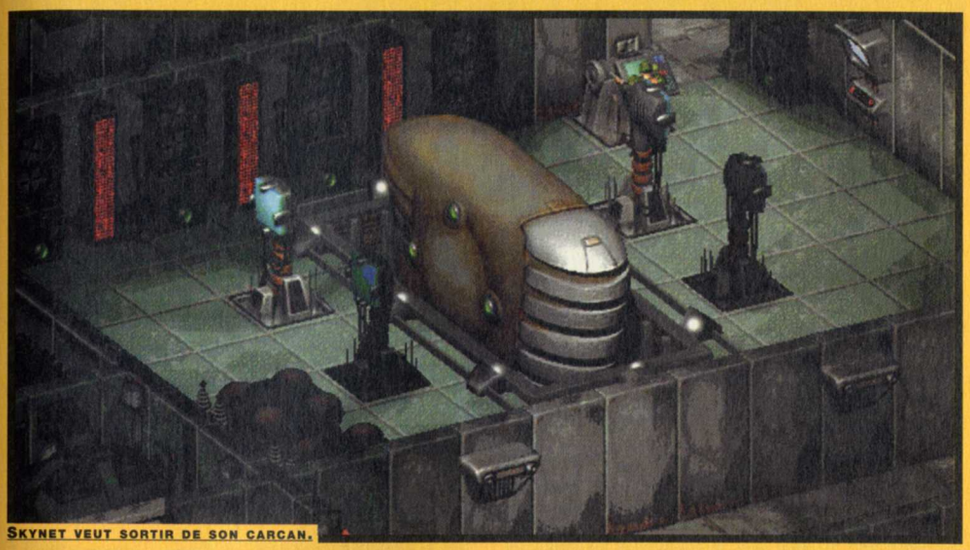
• Louis Salvatore habite au premier étage du bar qui porte son nom dans la seconde rue. Parlez d'abord à Mason pour le voir. Soyez très poli envers lui et le boss vous demandera de tuer Lloyd Beau Gosse et de récupérer l'argent qu'il a volé. Questionnez Mason pour plus de renseignements. Vous trouverez Lloyd au sous-sol du «Desperado». Questionnez-le pour savoir où il a planqué l'argent et il vous emmènera au «Golgotha». Attendez qu'il ait révélé la cache et vous aurez alors le choix entre le tuer ou le laisser s'enfuir. Quelle que soit votre décision, prenez l'argent dans le coffre. Rendez la totalité de celui-ci à Salvatore et il vous en offrira la moitié en plus des 500 points d'expérience glanés. La deuxième quête consiste à aller récupérer de l'argent auprès de Renesco. Vous avez déjà dû le rencontrer lors d'une quête précédente, il a un magasin dans la rue marchande. Malgré vos menaces, vous constaterez qu'il n'a pas d'argent ; ne le tuez pas pour autant, il va encore vous être utile. Profitez-en plutôt pour demander une remise et prendre tout ce que vous pouvez dans ses rayons. Allez ensuite payer la totalité de la somme à Salvatore qui vous en reversera 25% en plus de vos 750 XP. Là encore, ne faites pas la troisième quête qu'il vous propose pour ne pas devenir son homme de main.

• Allez dans la zone est pour y trouver Chris Wright dans une espèce d'église et dites-lui que vous cherchez du boulot. Allez ensuite dans la demeure des Wright et parlez à Keith en vous recommandant de Chris. Vous pourrez de cette manière parler au patriarche Orville sans déclencher de fusillade. Pour prouver votre valeur, il va vous demander la peau du dealer qui a causé la mort de son fils. Parlez de l'affaire à Keith, il vous désignera trois suspects, puis demandez-lui si vous pouvez fouiller la chambre de Richard (c'est la seule qui soit inoccupée). Vous y trouverez un tube de Jet dans la commode, ce qui vous rapportera 500 XP. Allez questionner P'tit Jésus et vous pourrez ajouter Jules à la liste des suspects. Allez voir celui-ci à l'entrée de la rue de La Vierge et vous aurez confirmation de vos soupçons. Après une discussion animée avec Renesco, il ne vous restera plus qu'à aller voir Jimmy J. L'édenté. Il est dans la rue près de l'académie de boxe. Finalement, vous apprendrez que le Jet a été mélangé à du jus de radscorpion, ce qui vous rapportera 500 XP. Revenez voir Renesco et il avouera que ce sont les Salvatore qui lui ont demandé de faire le mélange mortel : hop ! 1.000 XP de plus. Revenez voir Orville Wright et confiez-lui vos découvertes pour 2.000 points d'expérience supplémentaires. Il va alors vous confier une deuxième quête consistant à trouver un moyen de pénétrer dans la base militaire de Sierra. Équipez-vous d'un fusil à longue portée pour dégommer toutes les tourelles à l'entrée. Désarmez les pièges devant le petit entrepôt de droite et vous constaterez qu'il recèle un obusier pour lequel vous allez devoir trouver des munitions. Vous en trouverez dans le petit bâtiment de gauche (attention, l'entrée et la porte sont piégées). Placez l'obus dans l'obusier puis utilisez celui-ci pour faire voler la porte en éclats. Entrez simplement dans la base puis revenez informer Wright de vos exploits pour empocher 1.000 XP. Vous pouvez alors faire un tour au Cat's Paw et à l'armurerie pour vous servir.



COMMENCEZ PAR RENCONTRER CHRIS WRIGHT AVANT LE RESTE DE LA FAMILLE.





SKYNET VEUT SORTIR DE SON CARCAN.

ENTREPÔT MILITAIRE DE SIERRA

Comme son nom l'indique, l'entrepôt va vous permettre de faire le plein d'armes. Fouillez donc tous les placards et toutes les étagères pour être sûr de ne rien rater.

Référez-vous à la quête des Wright à New Reno pour savoir comment passer les premières défenses. Une fois dans l'entrepôt, fouillez le bureau dans l'entrée pour trouver une liste de mots de passe. En fouillant le bureau derrière la porte fermée, vous trouverez un holodisque d'évacuation. Le premier mot de passe est Tchaikovsky. Dans la pièce tout au nord, vous trouverez notamment une armure de combat dans un placard et un holodisque médical.

Pour pouvoir prendre l'ascenseur à partir du rez-de-chaussée, allez fouiller la pièce en bas à droite, vous trouverez, entre autre, l'œil de Dixon dans un placard. Utilisez-le sur le scanner de rétine pour avoir accès aux autres niveaux. Si vous avez un atout de passe-partout supérieur à 70%, crochetez la porte de gauche pour accéder à l'escalier.

Au quai de stockage, commencez par aller désactiver le système d'alarme dans la pièce près de l'ascenseur. Allez à l'ordinateur près du panneau «Automated Repair Bay» et mettez-le en position «Off» pour ne pas subir les attaques des robots chaque fois que vous viendrez. Piratez ensuite l'ordinateur en bas à gauche pour désactiver les plaques gravitationnelles.

Dans le labo de robotisation, en essayant l'ordinateur, Skynet va vous contacter et vous demander de lui trouver un réceptacle pour transférer son cerveau. Dans un placard en haut à droite, vous trouverez l'œil de Clifton qui vous sera utile pour aller au quatrième sous-sol. À cet étage, vous pourrez récupérer un cerveau de deux manières différentes. Il faut vous servir du système de prélèvement qui se trouve tout en haut en l'utilisant soit sur l'un de vos coéquipiers (en le bloquant dans la salle) soit sur l'un des cerveaux entreposés. Attention, le robot se détruira une fois que vous aurez fait votre choix. Repartez au troisième sous-sol et détruisez un robot de sécurité avec des espèces de tentacules pour en extraire le motivateur ; le problème étant que cela risque d'en faire venir d'autres. Installez ensuite le moteur sur le robocerveau qui se trouve dans la pièce tout en haut, ajoutez le gel Biomed que vous avez trouvé puis le cerveau. Allez ensuite utiliser l'ordinateur pour mettre en marche le robot que vous pourrez ajouter à votre équipe.

L'EXTRACTEUR DE CERVEAU.

UTILISEZ CE ROBOT COMME RÉCEPTACLE.

LES PILLARDS

Même si vous auriez pu le faire avant, vous devriez à présent être suffisamment équipé pour aller affronter les pillards. Si vous n'avez pas localisé leur base, aidez-vous de la carte pour ce faire. Une fois que vous les aurez tous exterminés (1.000 XP), fouillez tous les cadavres et les placards pour trouver trois plaques. En les lisant, vous obtiendrez la combinaison du gros coffre cubique tout en haut. À l'intérieur, vous trouverez un livre de comptes impliquant Bishop. Allez rapporter cela à Lynette à la Cité de l'Abri pour recevoir 1.000 XP. Si vous voulez augmenter vos XP, allez affronter les scorpions dans les grottes à l'ouest, dans le repaire des pillards.

CARTONNEZ CES SALAUDS DE PILLARDS.

LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE DE CALIFORNIE

Attention, vous ne pourrez entrer que si vous et vos hommes êtes désarmés. Le passage vers le centre-ville n'est ouvert que la journée mais une fois que vous serez entrés, vous pourrez y accéder via la carte. Attention, chaque meurtre ou presque va faire venir les hommes du shérif alors choisissez bien vos quêtes, vous n'avez pas besoin de les faire toutes.

Ne cherchez pas le marchand d'armes à l'entrée du bazar, en dehors des heures d'ouverture, il n'aime pas qu'on le dérange.

Dorothée, tout au nord du centre-ville avec son robot Toto (Over the rainbow) va vous demander de stopper Jack. Celui-ci est à l'intérieur du bâtiment. Si vous avez un bon pourcentage en discours, cela devrait se faire à l'amiable. Sinon, tuez-le, cela ne fait pas venir les gardes.

Si vous avez besoin d'argent, allez voir Duppo dans son

BARATINEZ JACK POUR QU'IL NE FASSE PAS SAUTER LE RÉACTEUR.

MERK N'EST VISIBLE QU'À PARTIR DE 24H00.

magasin du centre-ville, il vous proposera de garder des Brahmines pour 2.000 $.
Si vous allez voir Luke, de la Confrérie de l'acier, tout en haut à droite du centre-ville, il vous conseillera d'aller à San Francisco dans leur bureau.

QUÊTES

• Le docteur Henry est dans le centre-ville. Il cherche à tester un sérum sur un SuperMutant et vous demande de le faire pour lui aux Collines Brisées. Trouvez-en un qui soit isolé et tuez-le avec le sérum pour recevoir 1.000 XP. Revenez voir le doc pour avoir un nouveau compagnon, un cyberchien !
• Allez voir Elise dans le centre-ville, elle va vous proposer de devenir membre de son commando. Pour prouver votre valeur, il va falloir aller tuer tous les esclavagistes du bazar et libérer les esclaves. Ce n'est pas trop dur et vous pourrez récolter 3.000 XP.
• Les esclavagistes sont dans le bazar et vont vous proposer de tuer les membres du commando. Ne le faites pas car d'une part, cela va alerter les hommes du shérif et d'autre part, aider les esclavagistes, bon, vous voyez ce que je veux dire...
• Pour pouvoir voir Tandi, il faut d'abord voir le shérif puis aller dans le bâtiment de l'hôtel de ville. Avant de lui parler, vous devrez passer par Gunthar. Elle vous demandera de récupérer des pièces détachées et de trouver un accès à l'Abri 15. Allez dans la prison et demandez à voir le prisonnier. Il refusera de vous parler mais lui donner un coup déliera sa langue.

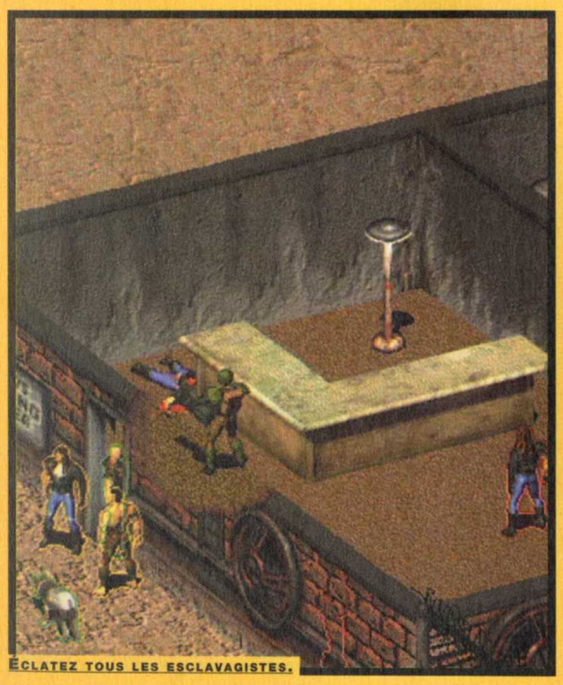
SECOUEZ UN PEU LE PRISONNIER POUR QU'IL PARLE.

Il vous affirmera que le responsable est Darion et qu'il a une cachette dans l'Abri 15 (voir Abri 15 pour la suite). Après avoir tué les pillards, revenez pour vos 6.000 $ de récompense plus 4.000 $ pour avoir dénoncé Feargus comme étant le traître. En tout, vous recevrez 9.000 points d'expérience.
• Westin, si vous ne l'avez pas tué, vous proposera de garder ses Brahmines des Griffemorts. Acceptez de le faire mais ne tuez surtout pas les Griffemorts. Il se peut que vous remarquiez des traces de pas : vous trouverez alors l'entrée de l'Abri 13.
• Merk vient au saloon «Rawhide» après minuit. Il va vous demander de tuer l'Hubologiste. Le problème est que le moindre coup attire inévitablement les flics. Entrez donc dans l'église, placez-vous derrière l'Hubologiste, mettez-vous en mode «Esquive» et posez un pain de dynamite réglé sur 3.00 environ derrière lui. Partez et attendez pour gagner 2.000 XP. Votre deuxième boulot pour lui consistera à voler les papiers du Dr Henry. Rien de plus facile, ils sont dans son bureau, ce qui vous rapportera 1.000 $ et 1.000 XP.

ABRI 15

Après avoir rempli la quête de Chrissy, allez voir Zeke, il va vous indiquer l'entrée de l'abri et vous donner un passe. En l'utilisant, vous allez pouvoir entrer dans l'abri.

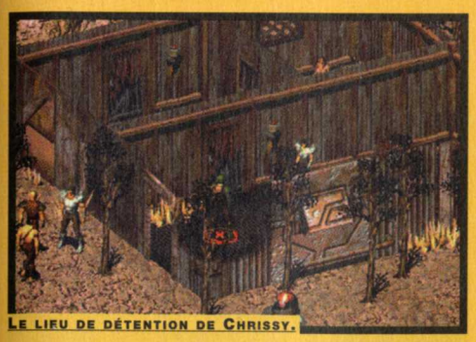
Une fois dans l'abri, massacrez tous les pillards. Attention, ils sont assez balèzes et ont du «buffout», alors venez équipé.
Au premier sous-sol de l'abri, le docteur Jones vous remettra en forme si nécessaire.
Une fois que vous aurez tué tout le monde, examinez le terminal d'ordinateur de Darion pour en tirer un holodisque d'espionnage. Examinez ensuite celui de la bibliothèque (troisième sous-sol, en bas à gauche) pour découvrir l'emplacement de l'Abri 13. Vous trouverez les pièces nécessaires à la quête dans un placard du troisième sous-sol.

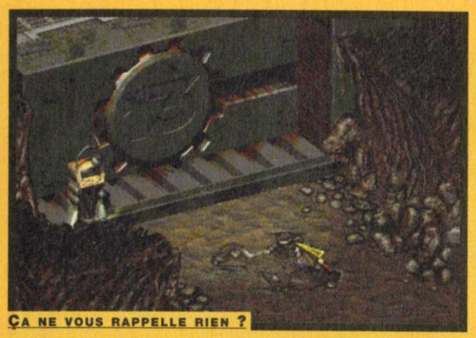


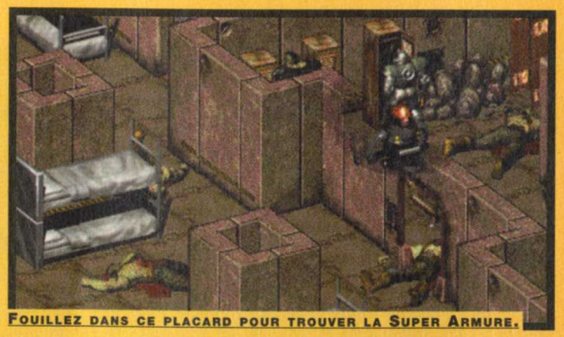
ÉCLATEZ TOUS LES ESCLAVAGISTES.

TANDI, LA PRÉSIDENTE DE LA NRC.

LE CHEF DES PILLARDS ET SES SBIRES.


LE LIEU DE DÉTENTION DE CHRISSY.


ÇA NE VOUS RAPPELLE RIEN ?


FOUILLEZ DANS CE PLACARD POUR TROUVER LA SUPER ARMURE.

QUÊTES

• Elisabeth a perdu sa fille Chrissy et veut que vous la retrouviez. Elle est détenue dans le bâtiment de l'entrée Est. Allez parlementer avec le garde à l'entrée pour essayer de la libérer pacifiquement. Si ça ne marche pas, tirez dans le tas. Vous recevrez 2.500 XP et pourrez voir Zeke qui refusait de vous répondre jusqu'alors.

ABRI 13

Décidément, après les mutants, ce sont les Griffemorts qui sont devenus inoffensifs. En conséquence, faites tout ce que vous pouvez pour les aider. Vous pourrez alors récupérer le JEK tant convoité.

Au troisième sous-sol, repérez en bas à gauche une silhouette portant une aube et discutez avec elle. Il s'agit en fait de Goris, un Griffemort savant. Discutez avec lui pour en apprendre plus sur les Griffemorts, l'Enclave et le virus et pour que, finalement, il se joigne temporairement à vos troupes.

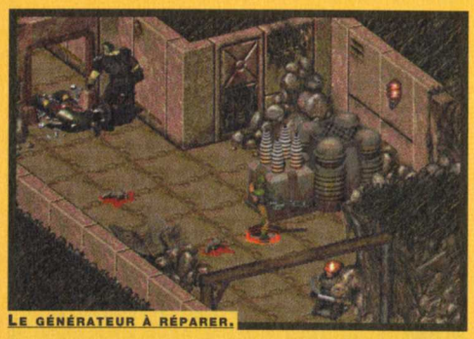
QUÊTES

• Promettez à Gruthar dans l'entrée de l'aider et il va vous demander de réparer l'ordinateur au troisième sous-sol. En l'ouvrant et en y regardant, vous constaterez que le module de reconnaissance vocale doit être remplacé. Si vous n'en avez pas, allez voir Eldridge dans l'armurerie de la rue commerçante de New Reno et demandez quelque chose de spécial, il vous en proposera un pour 3.000 $, négociable à 1.500. Réparez donc l'ordinateur puis revenez voir Gruthar pour avoir le JEK et 9.000 points d'expérience.

LA BASE MILITAIRE

Eh oui, vous êtes arrivé trop tard chez vous alors avant de continuer votre périple, allez faire un tour à la base militaire pour y tuer tout ce qui bouge et récupérer une Super Armure. Vous trouverez également pas mal d'armes et de munitions qui vous seront bien utiles par la suite.

Pour entrer dans la base, prenez un pain de dynamite dans la petite baraque et la perche métallique près du chariot.


LE GÉNÉRATEUR À RÉPARER.

L'ORDINATEUR CENTRAL DE L'ABRI 13.

Utilisez la perche sur le chariot puis la dynamite sur la perche. Poussez le chariot et le passage sera débloqué avec 5.000 XP en prime.

Réparez le générateur du niveau 1 pour faire fonctionner l'ascenseur et obtenir 1.500 XP.

Vous trouverez la Super Armure dans un placard du niveau 2.

Au niveau 4, vous allez devoir affronter un SuperMutant qui a la particularité de pouvoir invoquer des Griffemorts, il faut donc l'éliminer le plus vite possible, utilisez les roquettes, par exemple, pour le tuer.

SAN FRANCISCO

Bienvenue à Frisco. Votre but principal sera ici de faire partir un pétrolier vers l'Enclave, le lieu où sont retenus vos concitoyens. Dès votre arrivée, vous assisterez à un combat de boxe opposant Dragon à Lo Pan. Choisissez alors un des deux pour accomplir une quête. Pendant tout votre séjour, il faudra choisir entre les Shi et les Hubologistes. Personnellement, j'ai choisi le camp des Shi bien plus sympa que les parodies de scientologues (avec Tom Cruise et Nicole Kidman !).

LE DRAGON, UN DES COMBATTANTS.

Au sud-est de Chinatown, vous allez chez Mai Da Chiang, un armurier qui va vous proposer des armes très puissantes. Il vous mettra également au parfum de ce qui se passe en ville.

Si vous vous faites coincer derrière des champs gravitationnels, mieux vaut avoir de la dynamite sur vous. Placez-la tout contre et éloignez-vous pour pouvoir passer.

Le capitaine du pétrolier ne vous parlera qu'à condition que vous réalisiez la quête de Badger. Il vous indiquera alors tout ce qu'il faut faire pour pouvoir partir vers l'Enclave.

Une fois en possession de tous les éléments, servez-vous du passe sur la porte de la cale pour accéder aux ordinateurs. Allez ensuite mettre les composants Navcom sur les machines. Remontez utiliser l'ordi près du capitaine pour partir vers l'Enclave (15.000 XP pour vous).

LO PAN, LE HÉROS DES FOUS DE DIEU.

RÉPAREZ L'ORDI AVEC LES COMPOSANTS NAVCOM.

QUÊTES

• Allez voir Dragon (ou Lo Pan) dans le bâtiment juste au-dessus du ring de boxe et demandez-lui de vous entraîner pour améliorer vos capacités en corps à corps. Affrontez ensuite ses cinq compagnons, cela vous rapportera pas mal de points d'expérience (plus de 8.000) et Dragon (ou Lo Pan) vous proposera d'affronter Lo Pan (ou Dragon). Mettez donc celui-ci au défi et vous récolterez 2.000 XP pour votre victoire puis 3.000 par Dragon (ou Lo Pan).

• Dans le temple shi, allez voir Ken Lee, il vous demandera de trouver les plans d'hélico se trouvant à Navarro (vous pouvez aussi les ramener à la Confrérie de l'acier). Une fois que vous les avez récupérés, portez-les au docteur Wong. Votre seconde mission consistera à aller tuer AHS-9 chez les Hubologistes. Rendez-vous chez ces tarés et allez exécuter leur gourou. Les gardes ne devraient pas trop vous poser de problèmes sur le chemin du retour. Cela vous donnera 5.000 XP de plus et la possibilité de rencontrer l'Empereur, un ordinateur

• Badger est dans le pétrolier dans la pièce au-dessus du «General Store». Il va vous indiquer que sa copine s'est perdue dans le pétrolier. Descendez par l'échelle juste à côté de lui pour aller dans la cale bourrée de Flotteurs, d'Extraterrestres et de Centaures. Exterminez tous ces parasites et allez chercher la fille en haut à droite de la cale. Parlez-lui et elle ira directement voir Badger. Pour vos exploits, vous recevrez 5.000 XP.

• Pour avoir du pétrole, demandez à Badger de pirater l'ordinateur des Shi pour rediriger leur carburant sur le pétrolier. Revenez quelques jours plus tard et le travail aura été effectué. Et hop, 5.000 XP !

• Si vous ne les avez pas déjà prises, vous trouverez les pièces détachées Navcom au troisième sous-sol de l'Abri 13, dans un placard.

NAVARRO

Vous êtes là pour une raison : le passe électronique du pétrolier. Le problème est qu'il va falloir aller le chercher en faisant un véritable carnage. Pour entrer dans la base, mettez-vous en mode Esquive et entrez dans la baraque du pompiste pour descendre à l'échelle plutôt que d'affronter les gardes, c'est toujours ça de gagné.

Pas très loin du Griffemort, dans un placard, vous pourrez dénicher la Super Armure avancée.
Vous trouverez les plans d'hélico dans un placard du hangar de droite dans la base d'hélicoptères.

LA PETITE AMIE DE BADGER EST COINCÉE DANS LA CALE.

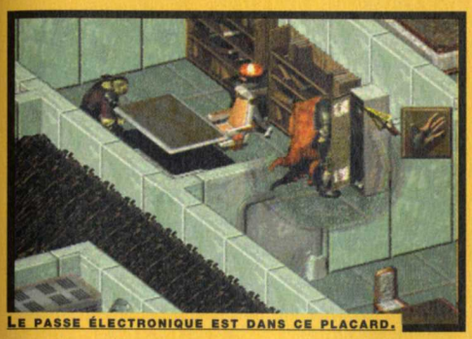
L'EMPEREUR N'EST QU'UN ORDINATEUR.

DROLE D'UNIFORME POUR UN POMPISTE.

LE CHEF DES HUBOLOGISTES, ABATTEZ-LE !

UTILISEZ VOTRE PASSE ICI.

XARN, UN ALLIÉ TRES FORT AU CORPS À CORPS.



LE PASSE ÉLECTRONIQUE EST DANS CE PLACARD.

QUÊTES

• Au premier sous-sol, vous trouverez Xarn, un Griffemort enfermé. Délivrez-le, parlez-lui et vous aurez un nouvel allié très puissant avec 1.500 XP en prime. Pour le libérer, vous aurez besoin du passe bleu que détient un des techniciens à blouse blanche.

• Vous trouverez le passe électronique du pétrolier dans un placard en haut à droite. Si vous n'arrivez pas à ouvrir le placard, faites-le sauter à la dynamite.

• Vous pouvez avoir un second cyberchien. Il est dans la pièce à côté du Griffemort mais ne peut fonctionner pour l'instant. Vous devez aller lui chercher un motivateur K-9 dans le hangar des hélicos à la surface et l'endroit est truffé d'ennemis ultra puissants. Tout cela pour 3.500 XP. Bof, bof !

L'ENCLAVE

Voilà le but ultime de votre périple. Vous n'aurez pas énormément de choses à y faire mais le boss final va vous donner du fil à retordre (à ce niveau là, ce n'est plus du fil mais du câble).

Laissez tous vos compagnons à bord du pétrolier, pas besoin de les ramener, ils ne serviraient qu'à vous faire repérer. Si vous portez une Super Armure, vous pourrez déambuler comme bon vous semble.

Lors de l'utilisation d'un ordi, n'essayez pas de vous faire passer pour le Président, cela bloquerait l'accès par la suite.

Au deuxième étage, vous rencontrerez la doyenne et les villageois qui sont détenus prisonniers. Ils vous apprendront ce qui s'est passé.

Si vous n'avez pas de JEK, vous en trouverez dans un des placards sur le côté des pièces électrifiées.

Pour vous faciliter un peu la tâche, tachez de convaincre l'ingénieur de vous vacciner avant de diffuser le FEV dans la base. Seuls, les personnages qui ne sont pas en armure vont mourir en une demi-heure.

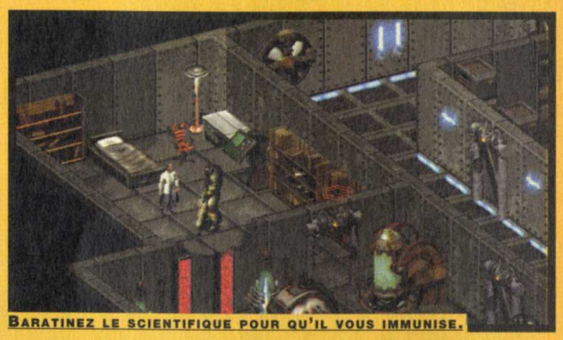
Allez voir le président Richardson (c'est celui dans la pièce du fond avec la caméra) et essayez de le convaincre de vous donner son passe. Si ça ne marche pas, descendez-le pour l'obtenir. Utilisez-le avant l'affrontement final sur un ordi. Ordonnez alors aux tourelles de tirer sur tous les intrus.

Au dernier niveau, vous trouverez le réacteur, placez un pain de dynamite près d'une console à proximité de celui-ci (voir photo). Vous avez alors dix minutes pour sortir.

En revenant à la surface, vous allez rencontrer le sergent Granite et ses hommes. Tâchez de le convaincre de vous aider sinon ça va être très, très dur.

Si vous avez les tourelles et Granite avec vous, cela devrait être jouable pour vous face à Horrigan. Évitez à tout prix le corps à corps, là où il fait le plus de dégâts. Utilisez le bazooka et le fusil plasma si vous les avez et avec un peu de chance, vous le vaincrez. Sortez ensuite pour finir le jeu.

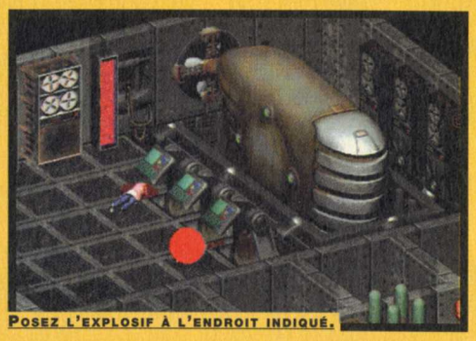
Rodolphe (Rdonain970@aol.com)



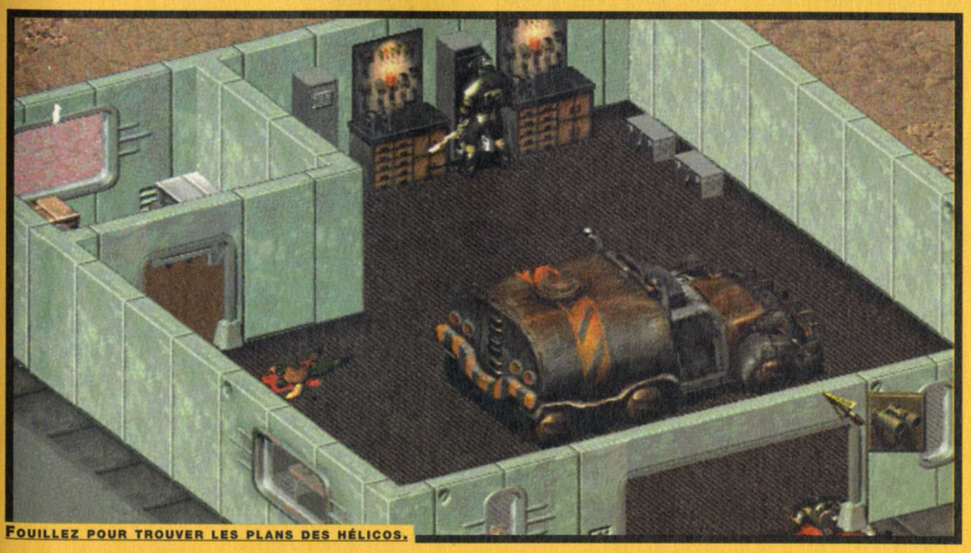
BARATINEZ LE SCIENTIFIQUE POUR QU'IL VOUS IMMUNISE.

LÀ, JE VIENS DE TUER LE PRÉSIDENT DES U.S.A.

LE MOTIVATEUR DU K-9 EST ICI.



POSEZ L'EXPLOSIF À L'ENDROIT INDIQUÉ.



FOUILLEZ POUR TROUVER LES PLANS DES HÉLICOS.

CES ALLIÉS SERONT UTILES POUR L'ULTIME COMBAT.

SOLUCE

tex murphy overseer

ÉDITEUR	Acces/Eidos
CONFIG.	Pentium 166, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Anglaises
SORTIE	Juin 98

PUISANT DANS SES SOUVENIRS, TEX MURPHY REVIT SA RENCONTRE AVEC SYLVIA LINSKY. UNE RENCONTRE QUI VA VOUS PLONGER EN PLEIN CŒUR D'UNE SOMBRE HISTOIRE DE MANIPULATION À L'ÉCHELLE PLANÉTAIRE. FAISANT APPEL À LA RÉFLEXION PLUTÔT QU'À LA VIOLENCE GRATUITE, VOICI UN JEU D'AVENTURES PASSIONNANT ET PARFOIS CONFUS, PEUPLÉ D'ACTEURS PLUS OU MOINS RENOMMÉS (MICHAEL YORK, RICHARD NORTON, CLINT HOWARD...).

Après être tombé du lit, vous pouvez engager la conversation avec Chelsea. Quoi que vous disiez, vous finirez par la rejoindre et vous commencerez à raconter l'histoire de Sylvia...

LE BUREAU DE TEX

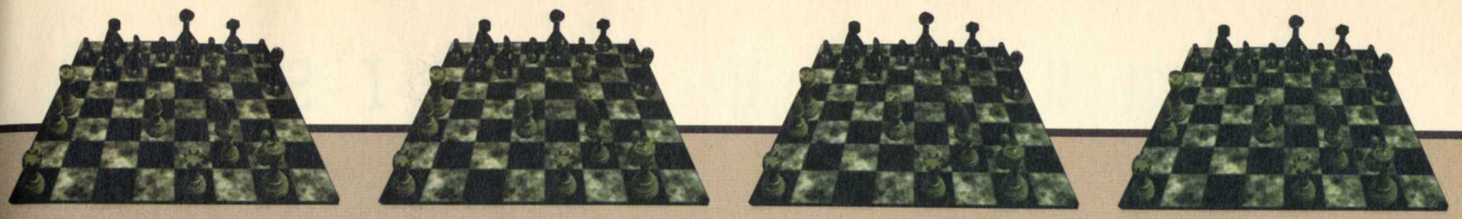
Allez à votre bureau et prenez le livre rouge qui s'y trouve. Il s'agit du règlement pour les détectives privés. À présent, puisque vous venez d'acheter un téléphone avec un abonnement gratuit à une base de données, autant vous en servir. Examinez-le puis connectez-vous à la base de données Info. America. En fait, vous n'avez aucun sujet de recherche particulier, alors questionnez cette base sur vous-même (Tex Murphy). Une fois que votre recherche a été lancée, il n'y a plus qu'à attendre le résultat qui sera envoyé par fax. Justement, jetez un œil au fax qui vient d'arriver. Rien de bien passionnant ! Actionnez le balancier perpétuel, cela vous donnera peut-être de l'inspiration. Bon, continuez d'examiner votre bureau. Ouvrez le tiroir du bas du meuble qui se trouve à gauche de la table avec le mouvement perpétuel. Prenez la souris. Ouvrez le tiroir du bas du classeur qui se trouve près de la porte. À l'intérieur, il y a une lettre qui est mal rangée. Tant pis ! Allez prendre le magazine Boyd's Life qui est par terre devant l'une des portes. N'oubliez pas de prendre le mètre qui se trouve sur l'une des étagères de la bibliothèque. Allons voir ce qui se passe ailleurs. Ouvrez la porte qui se trouve à côté et vous pourrez entrer dans la chambre de Tex. Prenez la boîte de jeu du Parcheesi sur le lit, ce qui vous permettra de patienter jusqu'à ce qu'une affaire se présente sous les formes de Sylvia Linsky. Après son départ, interrogez la base de données sur les trois nouveaux noms qui sont apparus sur votre carnet (Sylvia, Carl et Eve Clements). Vous en apprendrez d'ailleurs de belles sur votre cliente en lisant les fax. C'est le moment d'aller voir la police pour en apprendre un peu plus sur cette affaire.

SAUVEGARDE

Dans la rubrique «Fichiers» du CD-Rom de PC Soluces, vous trouverez un grand nombre de sauvegardes qui couvrent tout le déroulement du jeu. Dans la rubrique des mises à jour du CD-Rom de PC Soluces, vous trouverez la version 1.03 du jeu, ce qui devrait vous éviter pas mal de désagréments !

EVE CLEMENTS

Engagez la conversation avec l'inspecteur Eve Clements jusqu'à ce que vous arriviez à l'option «Questionner sur». Dès lors, essayez toutes les options pour en apprendre le plus possible. Une fois qu'il n'y aura plus de sujets à cocher sur votre carnet, allez à la maison de Linsky.

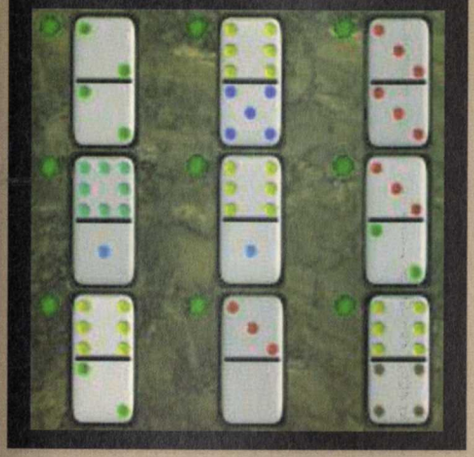


MAISON DE LINSKY

Après avoir pris des arrangements sur vos tarifs, questionnez Sylvia. Une fois que vous en aurez terminé, elle partira chercher les effets personnels de son père. Profitez-en pour observer la maison. Allez près de la table qui se trouve face à la cheminée. Prenez la note et lisez-la. Prenez les dominos et regardez-les. Grâce à la note, vous savez ce qu'il vous reste à faire !

LES DOMINOS

Pour résoudre ce problème, vous savez qu'il faut placer les dominos de telle sorte que l'on obtienne la somme de 21 horizontalement, verticalement et en diagonale.



Après avoir résolu le problème des dominos, allez vers le réfrigérateur. Prenez la boîte qui se trouve sur le rebord à gauche de celui-ci et examinez-la. Ouvrez le réfrigérateur et prenez la banane qui se trouve à l'intérieur (approchez-vous pour la prendre). Retournez-vous et ouvrez la porte qui se trouve de l'autre côté pour entrer dans la chambre. Prenez la lettre qui se trouve sur le bureau pour la lire. Ouvrez les trois tiroirs et vous pourrez prendre une lettre. Ouvrez le tiroir de la table de nuit avec la lampe de chevet. Prenez le carnet d'adresses à l'intérieur. Grâce au carnet, vous trouverez les coordonnées de Delores Lightbody. Avant de partir, continuez à examiner la chambre en n'oubliant pas l'échiquier sur l'autre table de nuit.

MAISON DE DELORES

Discutez avec Delores pour en apprendre le maximum et lui poser toutes les questions possibles sur les sujets inscrits sur votre carnet. Ceci fait, retournez à la maison de Linsky.

MAISON DE LINSKY

Après avoir eu une nouvelle discussion, plus mouvementée, avec Sylvia, ouvrez l'enveloppe qu'elle vous a remise. Puis examinez le portefeuille, la lettre au sujet du suicide ainsi que les deux clefs. Ouvrez la porte de ce qui semblait être un placard, dans le coin, à côté de celle de la chambre. Vous trouverez une échelle. Grimpez au grenier.

GRENIER DE LINSKY

Allez tout au fond du grenier et vous trouverez une nouvelle porte. Derrière, il y a une sorte de petit bureau. Ouvrez tous les tiroirs du coffre en titane et vous trouverez une lettre de menace signée de Werner. Le meuble qui est sur la droite est verrouillé. Utilisez la petite clef (avec le numéro **1024**) pour l'ouvrir. De cette manière, vous découvrirez un bail de location au nom de Carl. Ensuite, tournez-vous vers le bureau et inspectez-en les tiroirs ainsi que le dessus pour découvrir les relevés de crédit de Sylvia. Retournez-vous et vous pourrez écouter ce qui est enregistré sur le magnéto posé sur la petite table. Plus vraiment d'indices dans les parages, il est donc temps d'aller visiter l'entrepôt que Linsky avait loué.

ENTREPÔT DE LINSKY

Ouvrez la boîte qui se trouve par terre à côté des deux bidons. Vous pourrez y prendre le kit d'électricité. Allez prendre la lettre qui se trouve sur la caisse près de la banquette. Elle provient de Wanda Peck et vous informe qu'une enquête à l'encontre de Carl a été abandonnée. Ouvrez tous les tiroirs de l'armoire à dossiers et vous y trouverez un fax et une note sur le projet. Essayez d'utiliser l'ordinateur mais vous ne pourrez rien faire avec. Ouvrez les tiroirs de la table à dessin pour y prendre la coupure de journal et les bordereaux de virements. Tournez-vous vers le panneau où sont accrochées des notes. Essayez d'en prendre une et il descendra pour en révéler une autre qui se trouvait derrière. Regardez la banquette et plus particulièrement son oreiller. Cela vous permettra de trouver des pilules. Avant de repartir, si vous regardez au fond, vous trouverez une trousse de soins accrochée au mur. Ouvrez-la pour prendre la boîte de pansements. Montez sur l'escabeau et poussez les cartons qui se trouvent au-dessus. Déplacez le calendrier qui se trouvait derrière et vous trouverez un coffre. Grâce aux dominos, on sait que «**498**» a une signification. Pourquoi ne pas essayer cette combinaison ? Ça tombe bien, c'est exactement ça ! Prenez ce qui se trouve à l'intérieur du coffre et examinez le lecteur de cartes ainsi que la police d'assurances. Branchez le lecteur de cartes sur l'ordinateur. Examinez la boîte de pansements et vous trouverez une carte de sécurité mais celle-ci est découpée en petits morceaux et plus gênant, il en manque un. Et il y a fort à parier qu'il n'est pas dans les parages. Retournez à votre bureau. Un message vous attend sur votre téléphone.

LA CLINIQUE ET CAPRICORN

Quelques flash-back plus tard, et vous vous retrouverez à la clinique pour y rencontrer Arnold Sternwood. Questionnez-le jusqu'à ce qu'il ait répondu à tous les sujets figurant sur votre carnet. Une fois que vous n'aurez plus rien à lui demander, allez faire un tour du côté de CAPRICORN où vous ferez la connaissance de Wanda Peck. Comme à Sternwood, posez-lui toutes les questions possibles. Même si vous obtenez des réponses, de plus en plus de questions vont s'accumuler.

DELORES

Allons voir si Delores peut nous aider pour les nouveaux sujets. À l'évocation des initiales «S.F.», elle vous donnera le nom de Sonny Fletcher. Demandez-lui ce qu'elle sait à son propos. Pas grand-chose, en fait. À mon avis, la base de données pourrait bien vous aider à ce sujet. Retournez à votre bureau.

BUREAU DE TEX

Allumez votre téléphone et composez le numéro de la base de données. Ensuite, questionnez-la sur tous les sujets possibles. Ceci fait, vous obtiendrez plusieurs fax. Lisez-les tous. Qui d'autre que la police pourrait vous aider à retrouver la trace de Sonny Fletcher ?

EVE CLEMENTS

Questionnez Eve sur tous les sujets, ce qui vous permettra d'en apprendre un peu plus et surtout d'obtenir l'adresse de Sonny.

APPARTEMENT DE SONNY

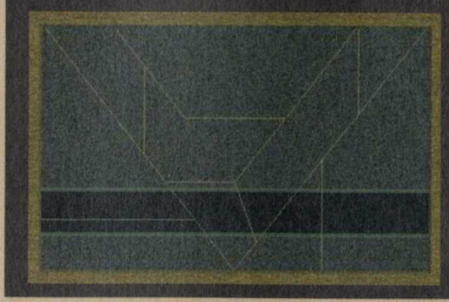
Discutez avec Sonny et il finira par vous donner une pièce de jeu d'échecs. Bien entendu, cela vous fait penser que le jeu qui était dans la chambre de Carl était incomplet.

ENTREPÔT DE LINSKY

Retournez à l'entrepôt. En examinant le fou du jeu d'échecs que Sonny vous a donné, vous trouverez la pièce manquante de la carte de sécurité. Utilisez la nouvelle pièce de la carte sur celle que vous aviez déjà. Ensuite, examinez toutes les pièces. Il faut à présent les assembler pour obtenir la carte complète.

CARTE DE LINSKY

Assembler les morceaux de la carte pour la reconstituer est une tâche relativement simple. Cliquez sur les morceaux de carte et déplacez-les en gardant le bouton de la souris enfoncé. Vous pouvez aussi faire pivoter les morceaux en utilisant les touches fléchées pendant que vous gardez le bouton de la souris enfoncé.

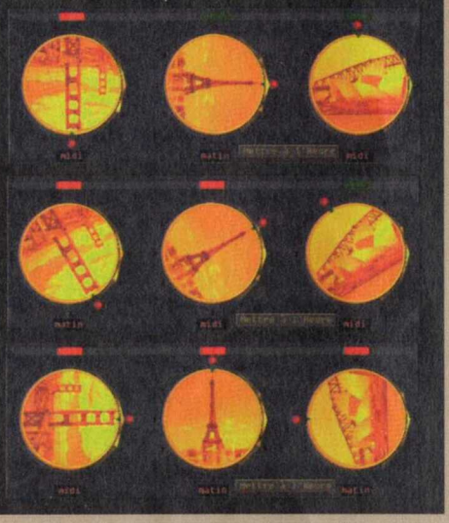


Examinez puis utilisez la carte sur l'ordinateur et vous pourrez enfin vous en servir. Mais il vous faut un mot de passe. Rappelez-vous la note où il était écrit «**OUF**». À l'envers, cela donne «**FOU**» qui est une pièce d'échecs. Vous pourrez alors lire la note qui est enregistrée sur l'ordinateur, ce qui vous donnera une nouvelle piste.

BUREAU DE FRESNO

Examinez les trois plaques représentant des monuments. Déplacez la bibliothèque qui est renversée et vous trouverez un coffre. Récupérez l'agenda qui se trouve sur l'une des boîtes derrière vous. Jetez un œil à la carte accrochée au mur pour obtenir quelques indications sur les fuseaux horaires. Prenez la facture qui se trouve par terre devant la porte. Maintenant que l'on sait que le coffre est relié aux plaques, il est temps de les actionner pour l'ouvrir.

On obtient des renseignements sur l'agenda concernant trois rendez-vous et d'autres sur la carte concernant les fuseaux horaires. Il n'y a plus qu'à entrer les heures de chacun des rendez-vous sur les plaques en faisant la conversion des heures. À chaque fois que vous aurez entré des heures, cliquez sur «Mettre à l'heure».



Une fois le coffre ouvert, prenez la photo qui s'y trouve et regardez-la.

CAPRICORN

Retournez voir Wanda Peck pour lui montrer la photo. Elle vous expliquera qu'il s'agit de John Klaus. N'hésitez pas à lui demander des renseignements à son sujet. Retournez voir Sonny, mais il n'est pas chez lui. Par contre, il vous a laissé une lettre. Retournez à votre bureau pour l'examiner. Et profitez-en pour obtenir des informations sur Klaus ou toute autre personne sur laquelle vous n'auriez pas encore interrogé la base de données.

RUINE AZTÈQUE

Allez faire un tour jusqu'aux ruines que vous a indiquées Sonny dans sa lettre. Sur votre gauche, il y a un puits. Regardez au fond de celui-ci et vous verrez un seau, mais pour le moment, il est inaccessible. Ouvrez la porte qui se trouve à l'opposé et juste derrière, vous trouverez des perches. Prenez-les ainsi que la caisse en bois non loin de là. Dans le dernier recoin, vous trouverez une brique ornée d'un symbole. Vous trouverez une autre brique dans un coin, près d'une pancarte indiquant «**Private Property**». Plus loin, vous trouverez un guide au pied de l'arbre. En le lisant, vous apprendrez quelque chose qui vous sera sûrement utile pour résoudre un problème. Montez le petit escalier pour entrer dans l'espèce de chambre. Là, vous trouverez une corde suspendue en hauteur. Prenez aussi les morceaux de bois qui sont empilés. Examinez le centre de la pièce et vous découvrirez qu'il s'agit d'une chambre de cérémonie. Dans l'un des murs, il y a une brèche. À l'intérieur, une brique est gardée par un serpent. Sortez de cette salle, redescendez l'escalier et regardez à droite, vous y trouverez une autre brique. Retournez dans la cour où vous aviez vu le premier puits. Montez l'escalier en pierre et entrez dans la pièce. Près des pots, il y a encore une brique. Redescendez l'escalier et sur le mur non loin de là, il y a une sorte de mécanisme avec trois engrenages.

LES ENGRENAGES

Pour ouvrir le compartiment, il faut aligner les points rouges des engrenages sur deux autres points rouges sur le mur.
Actionnez les leviers de la manière suivante :

1 - Levier du milieu vers le haut
2 - Levier de droite vers le bas
3 - Levier de gauche vers le haut
4 - Levier de droite vers le bas
5 - Levier de gauche vers le haut

Le compartiment aux engrenages ouvert, vous pouvez y prendre une brique. Repassez la porte pour aller dans l'autre cour. Il y a là une porte que nous n'avons pas encore ouverte. À terre, vous trouverez un tuyau. Continuez et vous trouverez un grand pot et derrière, une brique. Continuez toujours dans cette direction pour ramasser un bout de bois avec une cordelette. En avançant, vous arriverez à un emplacement sur un mur qui évoque le diagramme que l'on a pu voir dans le guide. Mais pour le moment, il nous manque des briques. Retournez voir le serpent qui garde l'une d'elles. Utilisez le bout de bois avec la cordelette sur la caisse en bois. Cela ressemble à une sorte de piège mais rien n'attirera le serpent à l'intérieur. Alors, utilisez la souris mécanique sur la boîte en bois. Utilisez le piège sur le serpent. Une fois celui-ci pris au piège, vous pourrez prendre la brique. Il manque encore celle du puits. Retournez donc jusqu'à celui-ci pour voir ce que l'on peut faire. Utilisez la corde sur le tuyau puis utilisez le tout pour attraper le seau qui est au fond du puits. Ainsi, vous aurez la dernière brique et vous pourrez retourner au tableau pour résoudre le problème. Utilisez une brique sur le tableau pour les placer.

LE TABLEAU AZTÈQUE

D'après le guide, il faut placer les huit briques de manière à ce qu'elles ne forment aucune ligne, ni horizontale, ni verticale, ni en diagonale.

Après avoir placé toutes les briques correctement, une grande porte s'ouvrira pour vous mener vers le couloir aztèque.

COULOIR AZTÈQUE

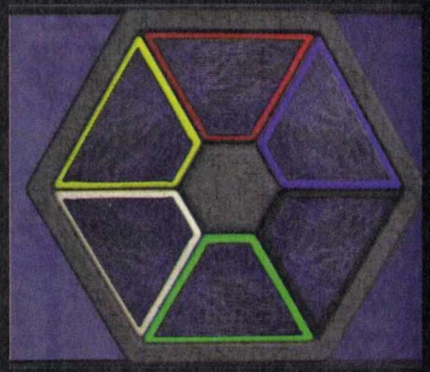
Ramassez les morceaux de cuir qui se trouvent sur le sol dans la première pièce. Essayez de continuer mais il n'y a pas de pont. Combinez les perches, les petits morceaux de bois et les lanières de cuir pour former une échelle. Examinez le résultat et je pense que cela devrait suffire pour passer le gouffre. La traversée ne se déroulera pas comme prévu mais l'essentiel, c'est d'y être arrivé ! Une fois de l'autre côté, ramassez les lunettes qui sont sur le sol. Examinez-les pour récupérer du ruban. Sur le sol, vous trouverez aussi une pièce de monnaie et une montre qui vous donnera un ressort après examen. Utilisez la pièce pour retirer les deux dernières vis du panneau à côté de la porte métallique. Utilisez le ressort sur les câbles puis le ruban pour que le tout tienne ensemble.

LABO DE BOSWORTH CLARK

Devant vous en entrant, regardez sur le côté de la grosse console. Vous trouverez une petite note fixée par un aimant. Utilisez l'interrupteur pour allumer les écrans. Ensuite, examinez les détecteurs de fumée. Une caméra est cachée à l'intérieur et cela vous donne un disque. Regardez sous la couchette et vous pourrez regarder le disque avec le lecteur qui se trouve en dessous. Clark est éliminé par un tueur. Sur la table, il y a un cendrier qui, si vous l'examinez dans votre inventaire, vous donnera une pochette d'allumettes. Ouvrez le petit meuble et récupérez le lecteur de cartes s'y trouvant. Essayez de retrouver la bonne combinaison sur l'ordinateur, qui a un clavier assez étrange !

LA COMBINAISON

Si vous écoutez avec plus d'attention la vidéo, vous verrez qu'au moment où Clark disparaît quelques instants, on entend des effets sonores. Il s'agit d'une combinaison. À vous de la retrouver...

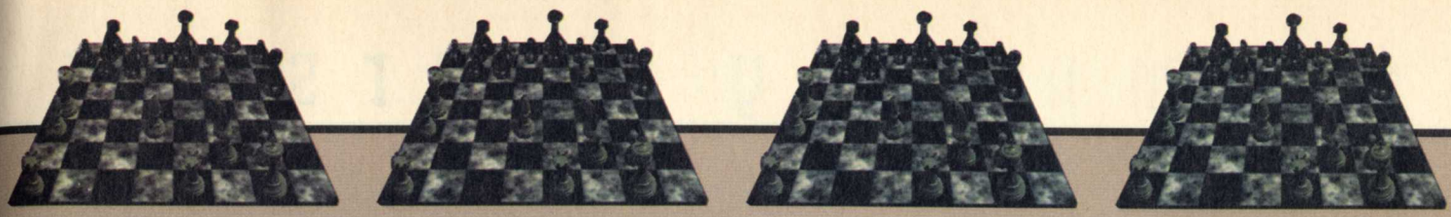


La bonne combinaison est la suivante : Rouge, Jaune, Bleu, Blanc, Rouge, Jaune et Vert.

Si vous trouvez la bonne combinaison, vous obtiendrez une carte. Passez celle-ci sur le lecteur de cartes que vous raccorderez au préalable sur l'ordinateur. Grâce à la note qui était aimantée, vous avez un indice pour trouver le mot de passe qui est «**ÉCHEC ET MAT**». Il s'agit de l'anagramme qui se trouvait sur la note trouvée auparavant.

CAPRICORN

Grâce aux nouvelles informations que vous avez obtenues, allez voir Wanda Peck pour l'interroger. Elle vous rendra la photo et vous obtiendrez de nouveaux noms qu'il serait intéressant d'utiliser dans la base de données.



BUREAU DE TEX

Allumez le téléphone et connectez-vous à la base de données. Demandez toutes les informations possibles, sur «**STG**» en particulier. Une fois que vous aurez obtenu les fax, retournez voir Wanda.

CAPRICORN

Après avoir interrogé Wanda Peck sur Gideon Enterprises et les noms qui y sont rattachés, retournez à votre bureau.

BUREAU DE TEX

À votre retour, un fax vous attend. Sur celui-ci, vous avez le numéro de téléphone de Frank Shimming. Allumez votre téléphone et appelez-le. Cette fois-ci, ce que vous allez dire sera plutôt important. Donc choisissez les options suivantes :

Aller droit au but.
Ne le lâchez pas.
Préparer votre défense.
Une nana nommée Wanda.
Le slogan officieux CAPRICORNE.

Vous pourrez alors l'interroger sur tous les sujets qui sont dans votre carnet bien que ce qui nous intéresse soit essentiellement Gideon Enterprises, STG et Capricorn, toutefois, Frank Shimming a bien d'autres choses à dire.

MAISON DE GIDEON

Après une très longue discussion avec Gideon, vous pourrez l'interroger, surtout au sujet de Jorge Valdez, ce qui va vous permettre de trouver enfin un moyen de le contacter.

MAGASIN D'ÉCHECS LE RANK AND FILE

Discutez avec Jorge Valdez pour lui poser toutes les questions concernant les sujets inscrits sur votre carnet. Mais tout cela ne semble pas vous amener d'informations intéressantes.

BUREAU DE TEX

De retour à votre bureau, votre téléphone sonne. Décrochez pour parler à un «ami» qui vous a envoyé un fax auparavant. Il vous donnera des informations, ce qui vous mènera au labo Val Davis.

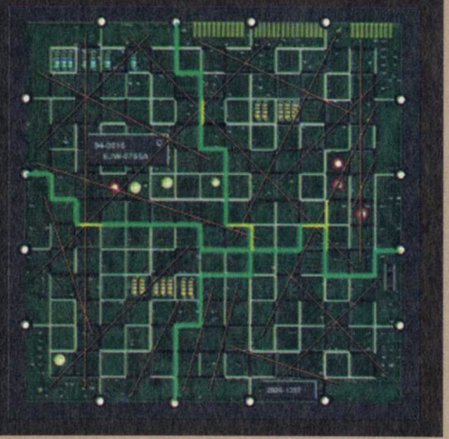
LABO VAL DAVIS

Tournez-vous sur la gauche et vous verrez un microscope et un ordinateur. Prenez et lisez la note jaune qui se trouve à proximité. Allez du côté de la table d'opération. À l'intérieur

du placard portant une inscription, vous trouverez une autre souris mécanique. Prenez la perche. Examinez les cages et vous découvrirez que le singe détient une boîte. Prenez les pilules de Carl qui sont des somnifères et utilisez-les sur les bananes. Donnez la banane au singe qui finira par s'endormir. Vous pourrez donc récupérer la boîte en toute quiétude. À l'intérieur, vous trouverez une nouvelle carte de sécurité. À présent, allez ouvrir la porte de la chambre radioactive. Mais, dès que vous aurez fait un pas à l'intérieur, la porte se refermera derrière vous et vous serez pris au piège. Le temps est alors limité pour vous en sortir. Sur la droite, il y a un panneau de contrôle, utilisez dessus le kit d'électricité que vous aviez trouvé dans l'entrepôt.

LE PANNEAU DE CONTRÔLE

Vous installez les quatre petits composants électriques de façon à relier le système horizontalement et verticalement. Vous pouvez manipuler les composants en cliquant dessus et en gardant le bouton de la souris enfoncé. De plus, il est possible de les faire pivoter avec les touches fléchées.



Ramassez le lecteur de cartes qui se trouve par terre. Retournez dans la première pièce et utilisez-le sur l'ordinateur. Ensuite, utilisez sur le lecteur la carte trouvée dans la boîte. Entrez le mot de passe «**DAME**», qui est l'anagramme de ce qui était écrit sur la note jaune. Avec le microscope, vous pourrez lire sur la carte un mouvement de jeu d'échecs («**Qxd7**»).

BUREAU DE TEX

Après toutes ces émotions, retournez à votre bureau. Ramassez le télégramme qui se trouve au pied de votre porte. C'est Sonny qui vous demande de le rejoindre.

HÔTEL BIG SURF

Allez voir Sonny. Après vous avoir remis une carte, il meurt. Vous pourrez ensuite aller à l'hôtel Big Surf. Tournez sur votre droite et regardez par la fenêtre. Il y a une clef sur le comptoir. Combinez l'aimant et le mètre. Et utilisez cet ensemble pour récupérer la clef. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte grâce à cette clef. Une fois que vous serez à l'intérieur, il faudra faire très attention à tout remettre en place derrière vous et à tout faire rapidement. En effet, Slade est sous la douche. Entrez et refermez la porte derrière vous. Examinez la mallette sur le lit et le téléphone sur la table de nuit. Prenez le portefeuille sur la petite table à droite de la porte en verre. Examinez-le pour prendre son contenu et reposez-le là où vous l'avez trouvé. Allez dans la cuisine en ouvrant la porte qui se trouve à côté de la petite

table. Regardez dans les tiroirs et vous y trouverez une fiole ainsi qu'une bible. Un rapide coup d'œil sur le canapé est suffisant pour constater qu'il y a quelque chose derrière l'un des coussins. Déplacez-le et prenez ce qui se trouve là. N'oubliez pas de le remettre en place. Retournez dans la chambre et ouvrez le placard. Entrez dans ce placard et refermez la porte derrière vous. Examinez les vêtements, prenez-les pour les fouiller. Vous trouverez une clef. Remettez les vêtements en place. Le téléphone sonne et Slade finit par y répondre. Vous pouvez assister à toute la scène étant caché dans le placard. Une fois qu'il a raccroché, il va dans la cuisine. Sortez du placard, fermez la porte derrière vous et entrez dans la salle de bains. Accroché derrière la porte, il y a son manteau. Fouillez-le pour récupérer la clef des menottes. Mais il semblerait que Slade revienne à la salle de bains. Vite, poussez le rideau de la douche et entrez dans la baignoire. Accroupissez-vous (touche «**PAGE DOWN**» par défaut) et tirez le rideau pour que l'on ne puisse pas vous voir. Une fois Slade reparti, ouvrez la porte de la salle de bains, utilisez la clef des menottes sur la mallette et sortez de la chambre. Il n'y a plus qu'à vous mettre en lieu sûr dans votre bureau.

Si vous ne suivez pas exactement ce parcours, il y a for à parier que Slade vous placera une balle entre les deux yeux !

BUREAU DE TEX

Maintenant que vous êtes à l'abri, il vous est possible d'examiner tranquillement tout ce que vous avez pu récupérer : une clef du bureau de poste, une carte avec des lettres, une fiole d'hydrate de chloral, un morceau de papier, un ticket de loterie, une bible et la mallette. D'ailleurs, il va falloir l'ouvrir, cette mallette. Utilisez les numéros du ticket de loterie en guise de combinaison («**613-222-731**»). Dans la mallette, il y a une grille et une note qui fait référence à la bible.

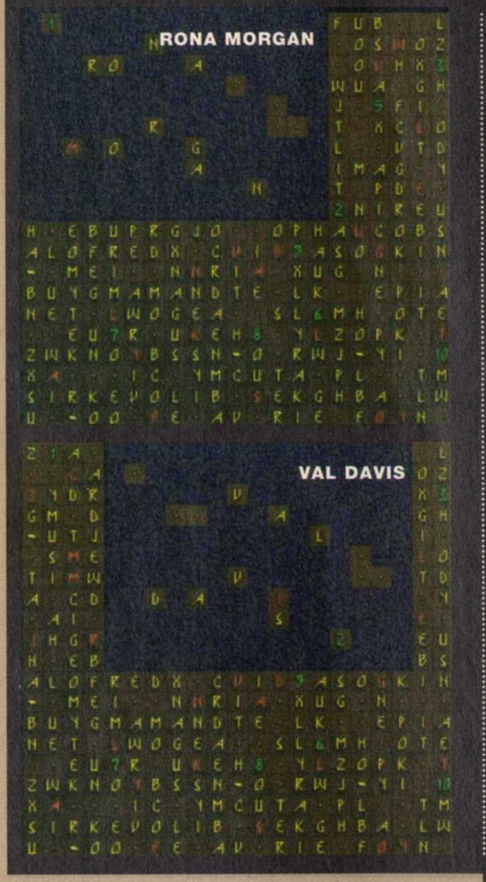
LES VERSETS DE LA BIBLE

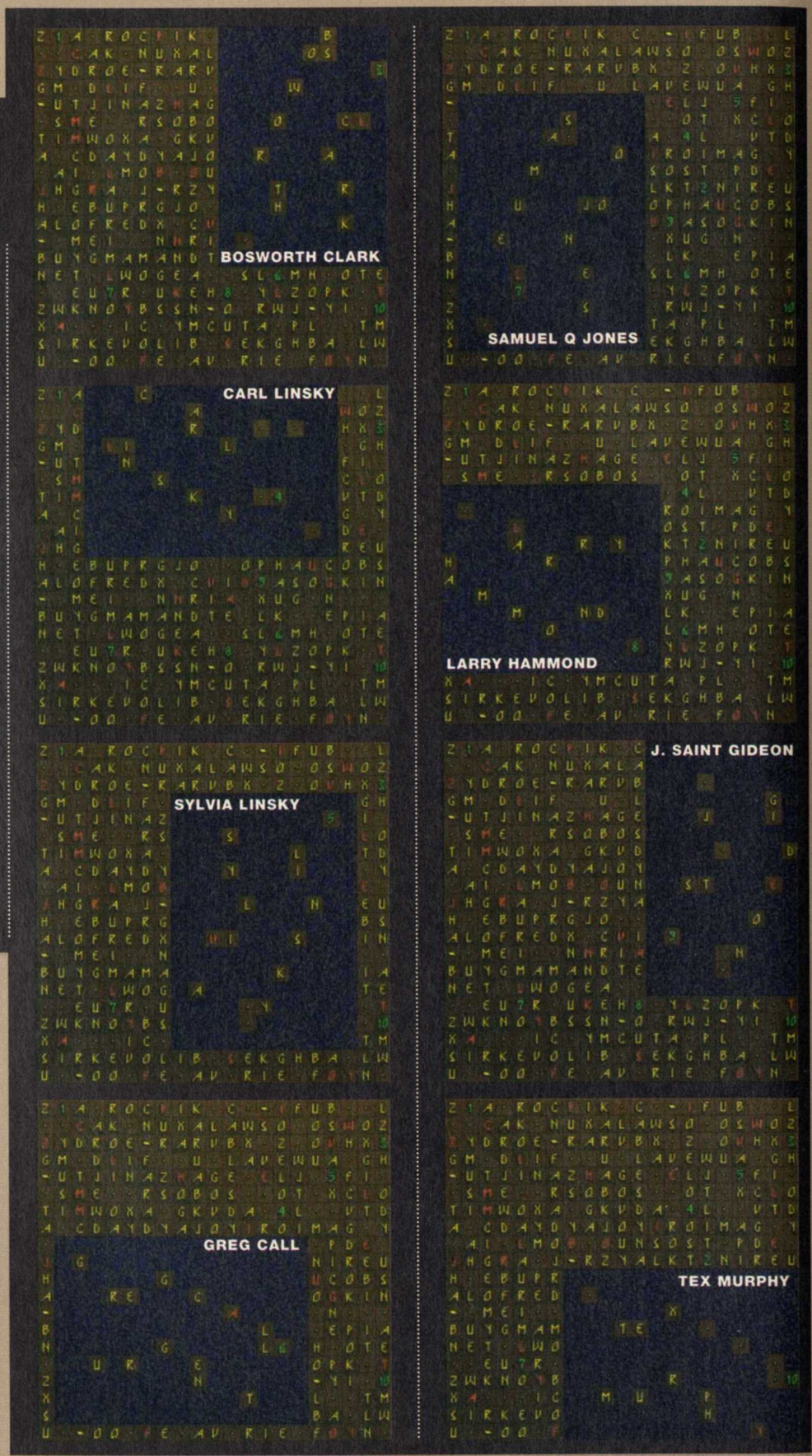
La chose est plutôt simpliste. Utilisez la bible sur la note. Ensuite, il suffira de compter le nombre de mots en fonction du dernier nombre. Les deux premiers nombres étant les numéros des versets.

Maintenant, il est temps de faire le décodage de cette grille.

LA LISTE NOIRE

Utilisez la grille sur le tableau grille. Ensuite, il faut trouver des noms sur cette liste. Pour cela, vous devez faire coïncider les trous au bon endroit. De plus, on peut faire pivoter la grille. L'ordre dans lequel vous trouvez les noms n'est pas vraiment important.

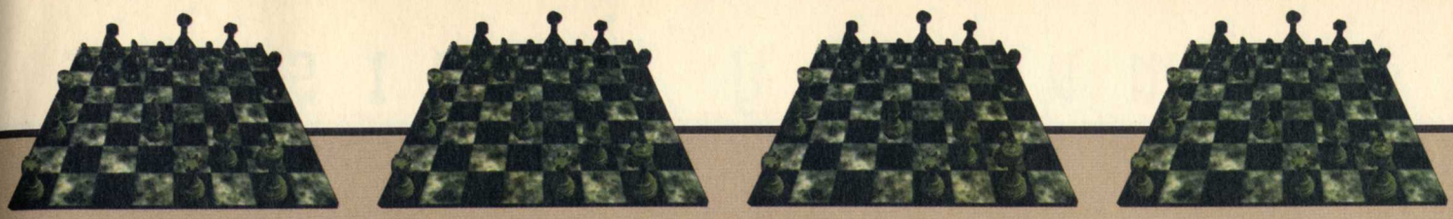




Une fois que vous aurez trouvé tous les noms, vous aurez la liste noire de Slade. Examinez-la et en alignant les noms, vous trouverez celui de Mill Valley. Allez voir ce que renferme le coffre 969 du bureau de poste. Deux objets se trouvent là.

LA LOI ET L'ORDRE

Vous rejoindrez Sylvia pour finalement arriver de nuit dans le vestibule de la Loi et l'ordre. Discutez avec le garde jusqu'à ce qu'il s'en aille. Versez le contenu de la fiole dans la cafetière qui se trouve sur la petite table. Ensuite, allez vous cacher dans les toilettes pour hommes.



TOILETTES POUR HOMMES

Essayez d'ouvrir les casiers. L'un d'eux est fermé mais vous pourrez ainsi trouver une note sur la doctrine de la Loi et l'ordre et une brochure. Utilisez la note sur la doctrine sur les ordres codés. Examinez la chose pour essayer de décoder le message.

LES ORDRES CODÉS

Le décodage est simple bien que long à réaliser. Prenez le numéro et comptez les lettres à partir du début du texte de la doctrine. Rien de bien compliqué sauf peut-être de compter avec d'aussi grands nombres...

Une fois que c'est fait, allez voir ce que devient le garde. Il s'est écroulé derrière le bureau de l'entrée. Ses clefs se trouvent à côté de son pied droit. Prenez-les et cherchez le bureau de Robert Knott. Son nom est écrit sur la porte. Avant d'entrer, retournez-vous et reprenez le badge qui se trouve sur la petite table. Ensuite, utilisez les clefs du garde pour entrer dans le bureau.

BUREAU DE ROBERT KNOTT

Une fois que vous êtes entré, il faut désactiver l'alarme. Tournez-vous sur la gauche et sur le côté de la porte, vous verrez un clavier. Tapez le code «**PIRANHA**» dessus comme expliqué dans le message. Déplacez le tableau avec le lézard pour découvrir un coffre. Mais pour le moment, nous n'avons pas la combinaison. Prenez le Post-it sur le fauteuil, sur lequel une adresse est notée. Derrière le fauteuil, sur la bibliothèque du milieu, il y a une photo représentant Sylvia et Frank Shimming. Ouvrez les tiroirs du bureau pour prendre le dossier sur John Klaus. Sous l'un des fauteuils, vous pourrez trouver une clef. Retournez dans les toilettes pour hommes.

TOILETTES POUR HOMMES

Grâce à la clef trouvée dans le bureau de Robert Knott, il est possible d'ouvrir le casier qui était fermé. Prenez la fiche de répertoire, examinez-la et retournez dans le bureau de Robert Knott.

BUREAU DE ROBERT KNOTT

Sur la fiche de répertoire, on peut lire les mots «Mon Téléphone» à l'envers. Utilisez le téléphone et composez le numéro inscrit à l'envers («**666835374663**»). Le mot «**EMASES**» apparaît. Depuis tout à l'heure, tout est à l'envers et cela me donne «**SESAME**». Si c'est le code du coffre, il me faut des chiffres. Justement, composez «**SESAME**» sur le téléphone grâce aux lettres qui sont sous les chiffres. Cela donne «**737263**» et d'ailleurs, le téléphone vous l'indique si vous composez ce numéro. Utilisez la combinaison sur le coffre et prenez le CD qui se trouve à l'intérieur. Retournez dans le vestibule et pour sortir, il faudra utiliser le badge sur la porte. Une fois sorti, rendez-vous à la nouvelle adresse. Là, vous serez agressé puis vous contacterez Wanda Peck qui vous donnera rendez-vous chez CAPRICORN. De là, vous serez amené au chalet de Robert Knott.

CHALET DE ROBERT KNOTT

Tournez-vous vers la gauche et actionnez l'interrupteur de la lucarne. Ensuite, sur la gauche, il y a un aquarium qui contient une boîte en fer. Essayez de la prendre. Vous vous souvenez du code du bureau ? Un Piranha, c'est méchant ! Déplacez le cadre avec les chevaux pour prendre le clou tordu. Allez dans la cuisine et essayez de prendre le tuyau de purification d'eau dans l'évier. Ouvrez le placard juste en dessous et prenez la mini-torche. Ouvrez le placard qui se trouve à droite pour prendre la clef anglaise. Utilisez-la sur le tuyau de purification pour prendre celui-ci. Derrière vous, il y a deux grands placards. Ouvrez-les pour prendre une corde. Ensuite, utilisez le clou sur le tuyau. Vous pourrez alors récupérer la boîte dans l'aquarium à l'aide de ce dispositif. Celle-ci renferme un badge. Prenez la bûche près de la cheminée et passez par la porte qui est dans la cuisine pour entrer dans la chambre. Accroupissez-vous pour regarder sous le lit et prendre la poupée gonflable. Essayez de retourner à votre bureau.

Mais lorsque vous sortirez, vous serez accueilli par Robert Knott armé d'une arbalète. Après la discussion, Robert Knott sera abattu et il faudra trouver un moyen de vous sortir d'une situation plutôt périlleuse !
Après la fusillade, surtout, restez au ras du sol. Prenez les clefs sur le cadavre de Robert Knott. Allez dans la chambre et utilisez la clef sur l'armoire pour y prendre les vêtements. Habillez la poupée gonflable. Retournez du côté de la lucarne que vous aviez déjà ouverte. Utilisez la corde sur la bûche et la poupée sur la fenêtre.
Quand les tueurs annoncent leur venue, utilisez le crochet de fortune sur la lucarne. Vous vous en sortez de justesse alors que les tueurs sont pris à votre piège ! Après l'explosion du chalet, vous retournez à votre bureau.

BUREAU DE TEX

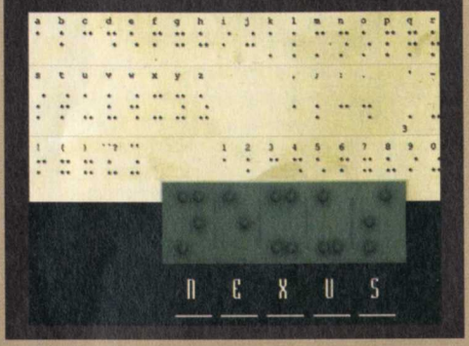
Le téléphone sonne, alors répondez. C'est une fois de plus votre «ami». Il vous donne quelques vagues informations et vous irez ensuite questionner Eve Clements. Parlez-lui de tout mais n'oubliez surtout pas de parler de Greg Call et de son autopsie. Retournez à Fresno.

BUREAU DE FRESNO

Une fois arrivé, examinez l'étiquette en plastique que vous a remise Eve Clements. Apparemment, c'est du braille, laissez tomber pour le moment. Prenez le paquet UPEX qui se trouve devant la porte. Lisez la note et examinez l'alphabet en braille. Utilisez ce dernier sur l'étiquette. Il n'y a plus qu'à décoder la chose.

L'ÉTIQUETTE EN BRAILLE

Comparez simplement l'alphabet en braille à ce qui est inscrit sur l'étiquette.



MAISON DE GIDEON

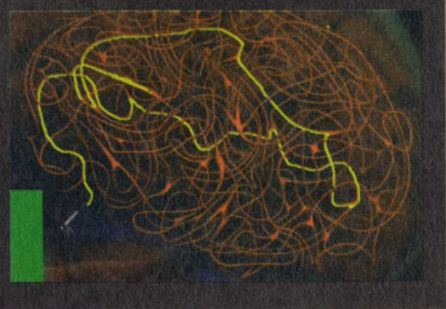
Retournons voir Gideon. Il vous explique qu'il allait partir en voyage. Mais posez-lui toutes les questions possibles. Cela vous donnera un nouveau lieu à visiter.

LABO DE GREG CALL (NEXUS)

En arrivant au laboratoire, vous prendrez conscience que l'on vous a mis un implant dans le crâne. Dans le laboratoire, vous trouverez une machine qui permet de les retirer. Essayez d'allumer la machine IRS. Tournez vers la droite pour prendre le lecteur de cartes. Rebroussez chemin et prenez les notes sur la tablette qui se trouve sous la table d'examen. Vous en apprendrez un peu plus sur les implants, ce qui n'est pas forcément très rassurant ! Il y a autre chose sur la tablette. Il s'agit d'une carte d'accès. Tournez-vous vers la porte qui vous a permis d'entrer et regardez sur la droite, il y a un panneau des lumières. Ouvrez-le et prenez la carte qui se trouve là. Activez l'interrupteur et les néons vont s'allumer. De l'autre côté de la porte près de l'autoclave, il y a un lecteur de cartes. Utilisez la carte d'accès de Gideon Enterprises dessus. Examinez tous les implants mais vous ne pourrez prendre que celui dont vous avez besoin («**N216**»). Allez près de la machine à micro-plaquettes et prenez la seringue. Utilisez la solution saline sur la seringue. Injectez-vous la solution saline en examinant la seringue. Entrez dans la machine IRS et allumez-la.

L'IMPLANT DANS LE CERVEAU

Rien de plus qu'un jeu de labyrinthe mais pour le moins ardu !



Une fois que vous aurez retiré l'implant, vous rencontrerez Larry qui vous donnera une carte et une enveloppe. Examinez tout cela. Branchez le lecteur de cartes sur l'ordinateur. Passez la carte d'accès D sur le lecteur. Entrez le code «GAMBIT». Vous découvrirez alors une bonne partie de la vérité et surtout, qu'il faut arrêter le Maître Absolu.

LA LOI ET L'ORDRE : SALLE DE RÉCEPTION

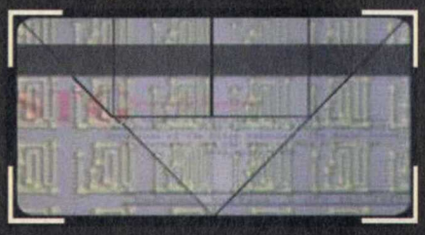
Regardez sur les écrans de contrôle sur le bureau d'entrée. Puis entrez dans la salle de réception. Prenez le pupitre à musique qui se trouve sur la gauche. Examinez-le pour monter le pupitre en hauteur puis utilisez la brochure de la Loi et l'ordre dessus. Il n'y a plus qu'à utiliser cela sur la caméra. Faites-le rapidement sans quoi vous serez surpris par le garde. Examinez la pièce. Prenez les baguettes sur le comptoir. Vous verrez que l'on peut aussi pousser la bannière de la Loi et l'ordre pour trouver une nouvelle porte. Essayez de l'ouvrir mais c'est impossible. Utilisez les baguettes sur le lecteur de cartes qui se trouve à coté de la porte pour l'ouvrir. Utilisez le badge de niveau supérieur et vous pourrez entrer dans le laboratoire de Klaus.

LABO DE JOHN KLAUS

Ramassez la note qui se trouve à terre devant le bureau. La photo sur le bureau sera une preuve de plus de l'implication de Sylvia mais aussi de Gideon. Ouvrez les tiroirs du bureau pour y trouver un mémo. Examinez l'imprimante. Ouvrez les tiroirs du meuble qui se trouve à côté. Vous y trouverez une photo de chat. Si vous l'examinez, vous verrez qu'il s'agit en fait d'un chat formé par plusieurs morceaux de carte. Justement, essayez d'assembler cette carte.

LA CARTE DE KLAUS

Une nouvelle carte en petits morceaux. L'assemblage de celle-ci fonctionne sur le même principe que pour la carte de Linsky.



Sur l'une des machines, il y a un sandwich et un gobelet. Regardez bien et vous verrez qu'en dessous, il y a un mémo. Lisez-le. Ouvrez le dossier rouge près du fauteuil central. Pour finir, allumez le magnéto pour écouter sa cassette avant de retourner dans la salle de réception.

SALLE DE RÉCEPTION

Utilisez le téléphone et composez le «**107**» en rapport avec l'un des mémos que vous avez trouvés dans le labo. Retournez dans le vestibule. Utilisez le badge sur la porte de sortie et retournez à votre bureau.

BUREAU DE TEX

Deux messages vous attendent sur votre téléphone. Regardez-les puis allez chercher l'autre message au magasin d'échecs. Un mail y a été envoyé pour vous. Lisez-le et vous irez à la mission San Tomas.

MISSION SAN TOMAS

Ouvrez la boîte à outils et prenez le canif. Dans un coin, sur une étagère, bien au fond, il y a des petits cartons que l'on peut bouger. Ouvrez le panneau électrique et actionnez l'interrupteur. Regardez au pied du balai, il y a de la poussière mais aussi un caillou. Prenez-le. Allez actionner le panneau de contrôle de l'ascenseur. Une fois en haut, vous rencontrerez John Klaus qui détient Sylvia. Pas pour longtemps puisque celui-ci est éliminé par Slade. Il ne reste plus qu'à trouver un moyen d'échapper à ce tueur. Faites les choses suivantes :

Faire une dernière requête.
Demander un dernier baiser.
Donner le canif à Sylvia.
Défier Slade.
Trouver l'interrupteur puis se cacher.
Faire diversion avec le caillou.
Attraper le bouclier, courir vers le palier.
Gagner du temps.
Lancer la carte d'accès STG dans les rouages de l'horloge.

Après avoir pris une raclée, grâce à Sylvia, vous réussirez à neutraliser Slade. Vous récupérerez la carte de Klaus et vous irez à la chambre de Gideon.

CHAMBRE DE GIDEON

Prenez le schéma de fonctionnement sur le banc devant vous. Prenez la barre des haltères qui se trouve près du lit. Allez de l'autre côté du lit et ouvrez la boîte qui se trouve par terre. Il en manque, mais prenez les pièces. Regardez un peu partout, comme ce panneau avec les tableaux qui s'affichent les uns après les autres (une référence aux Monty Python et une ou deux autres choses pas vraiment importantes pour le jeu !) Humm? Il y a d'étranges colonnes ici.

L'ÉCHIQUIER

Notez l'emplacement des colonnes dans la chambre puis utilisez les pièces d'échecs sur le plateau de jeu au centre.

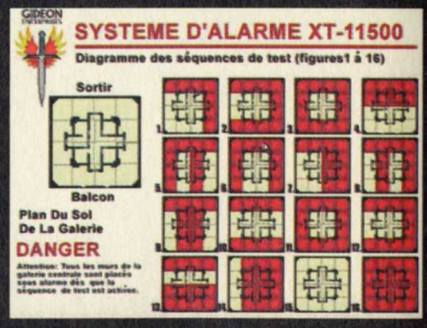
Une fois que vous aurez bien placé les pièces, il vous sera possible d'accéder à un ascenseur. Il vous mènera vers la galerie de Gideon.

GALERIE DE GIDEON

Il y a un chandelier devant vous. Allez sur la droite pour actionner un interrupteur. Récupérez les rampes de cuivre que vous trouverez sur chacun des escaliers qui se trouvent à gauche et à droite. Utilisez les rampes de cuivre sur la barre des haltères. Utilisez le tout sur le chandelier. Une fois sur la bordure, avancez sans tomber. Allez jusqu'à la bordure plus sombre et tournez-vous vers la gauche pour continuer sur celle-ci.
Allez à la limite du rebord sans tomber et en vous retournant, vous devriez apercevoir un panneau de commande rouge. L'alarme est en marche.

L'ALARME

Il y a plusieurs moyens de passer le système d'alarme. Il suffit simplement de ne pas être au mauvais endroit au mauvais moment durant les différentes phases.

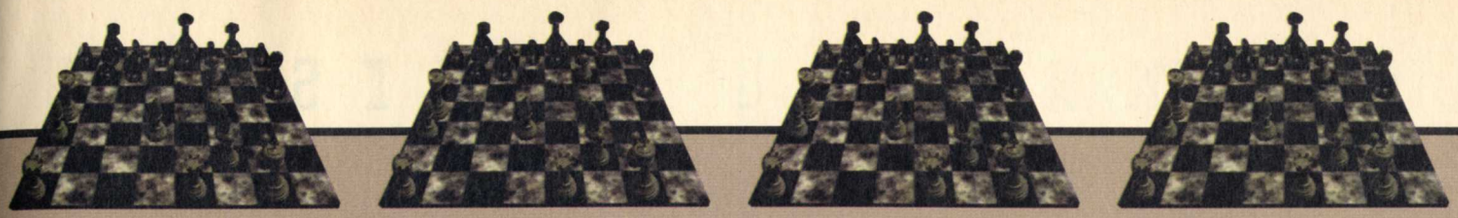


Voici une solution qui je pense est la plus sûre, puisque j'ai recours à l'astuce de me cacher plusieurs secondes durant à un endroit que n'utilise pas l'alarme.
Une fois que vous avez déclenché le système, laissez-vous tomber au centre de la pièce en direction de la statue blanche. Mettez-vous sur la gauche près d'un pilier. Regardez le sol et suivez la zone d'ombre en direction de la statue. Une fois que l'ombre recouvre le sol devant la statue, avancez et allez vers la gauche. En fait, regardez le sol et montez au balcon. Faites-en le tour pour redescendre de l'autre côté. À présent, il n'y a plus qu'à vous tenir prêt ! Dès que toute la salle sera dans la pénombre, courez rapidement (touche «SHIFT») de l'autre côté de la pièce pour atteindre la porte. Une fois que vous serez près de la porte, vous n'aurez plus rien à craindre.

Ouvrez la porte et vous irez dans le couloir de Gideon.

COULOIR DE GIDEON

Allez sur la droite vers le banc. Dessus, il y a un disque. Examinez la porte au fond du couloir et de l'odeur de cigare, vous déduirez qu'il s'agit de l'étude de Gideon.

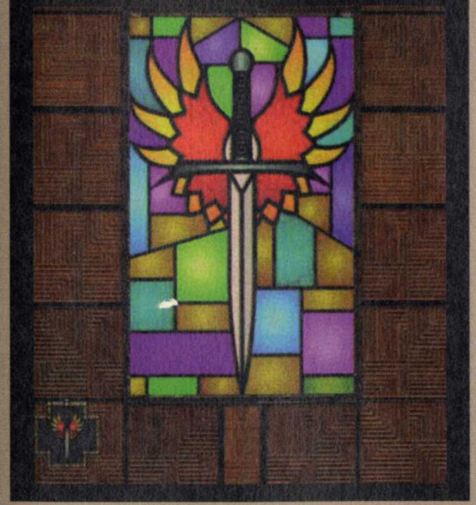


ÉTUDE DE GIDEON

Observez le dinosaure sur le bureau. Il s'agit d'une tirelire et on a une pièce en poche. Insérez-la pour récupérer une clef. Ensuite, tournez-vous vers le tableau représentant Gideon et approchez-vous de la bibliothèque à sa droite. Inspectez les livres qui se trouvent un peu avant la fin de l'étagère tout en haut sur la droite. Ce sont des faux et cachée derrière, il y a une croix en fer. Passez de l'autre côté de la pièce pour inspecter le placard orné d'un motif représentant une épée. Utilisez la croix en fer dessus.

LA CROIX EN FER

Regardez dans le coin en bas à gauche. Dès qu'un contour identique à la croix en fer apparaît, placez-la dessus.



Une porte s'est ouverte révélant une carte de sécurité. Retournez dans le couloir. Prenez la première à gauche et allez ouvrir la porte qui se trouve au fond à l'aide de la clef.

SALLE DE JEUX DE GIDEON

De l'autre côté du canapé, il y a une petite table avec un puzzle. Assemblez-le.

LE PUZZLE D'ALCATRAZ

Ce puzzle est relativement simple.

Au dos du puzzle, vous obtenez la liste de tous les mots de passe de toutes les cartes. Allez voir la borne d'arcade au fond. Vous pouvez même jouer avec ! Sur la table de billard, il y a des boules. Prenez simplement les boules numérotées de 1 à 8. De toute façon, il est impossible de prendre les autres. Si vous les inspectez, vous découvrirez qu'elles sont mal numérotées. Tiens ? Retournez dans le couloir pour aller vers la dernière porte que vous n'avez pas encore ouverte. Mais pour entrer, il faut trouver le bon code.

LA COMBINAISON COLORÉE

Sur le panneau, on peut voir des couleurs et des numéros. Cela me fait penser aux boules de billard. Retenez donc la couleur et le numéro associés à chacune des boules. Entrez le numéro correspondant à chaque couleur. Pour cela, cliquez sur la couleur puis sur le numéro...

L'alarme désactivée grâce au code que vous avez entré, il n'y a plus qu'à ouvrir la porte pour accéder à la salle de commandes.

SALLE DE COMMANDES

Tout au fond, il y a une carte de l'île d'Alcatraz. Examinez l'ordinateur qui est au centre de la salle. Entre le clavier et l'écran, il y a un lecteur de CD. Insérez le disque Gideon 1. Vous apprendrez ainsi de quelle manière vous devrez passer les droïdes de sécurité. Sur l'écran, un disque est posé. Il s'agit du disque 2. Insérez-le, lui aussi, dans le lecteur. Vous en apprendrez un peu plus sur Alcatraz version Gideon. Retournez-vous pour voir près de la porte un petit panneau. Passez la carte de sécurité dessus. De cette manière, vous aurez désactivé les alarmes. Retournez à la galerie de Gideon. Vous pourrez facilement traverser la pièce puisque vous avez désactivé l'alarme. Reprenez l'ascenseur pour retourner à votre bureau. Après avoir rencontré Sylvia, vous décidez d'aller à Alcatraz. Seulement, la petite visite tourne court et vous êtes fait prisonnier.

CELLULES D'ALCATRAZ

À l'extérieur de la cellule, on peut voir des droïdes monter la garde. Déplacez l'un des lits. Regardez le mur.

LE MUR DE LA CELLULE

Le but est de retirer les pièces pour obtenir un trou exactement carré. De plus, les pierres sorties doivent être remises en place pour reboucher les trous. Bien entendu, si vous avez trop de pierres pour réussir votre coup, ce n'est pas grave, laissez-les de côté !

Dans la cellule suivante, prenez la brique près du trou dans le mur. Deux chaînes soutiennent la couchette. Prenez-en une. Regardez du côté des barreaux. Il y a une étagère à gauche mais vous ne pouvez pas l'atteindre. Jetez la brique dessus. Plusieurs objets tombent sur une vieille bâche. Utilisez la chaîne pour récupérer le tout. Il s'agit d'une torche

laser et d'un rouleau de ruban adhésif. La torche vous permet d'ouvrir la porte de la cellule. Si vous avez examiné les droïdes, vous savez qu'ils ne vous feront rien tant que vous êtes derrière les barreaux.

CELLULE D'ALCATRAZ BLOC A

Allez tout de suite sur la gauche et vous trouverez, derrière le mur, un rouleau de fil de fer barbelé. Si jamais un droïde se dirigeait vers vous, revenez dans cette cellule rapidement. Sortez et allez vers la gauche. Tournez au coin et vous trouverez la porte qui mène vers le bloc B à droite. La porte est fermée. Derrière, il y a une clef par terre mais vous ne pouvez pas l'atteindre. Utilisez le fil de fer barbelé que vous aurez déroulé au préalable en l'examinant. Il n'y a plus qu'à utiliser la clef sur la porte pour passer dans le bloc B. Bien entendu, vous devez faire tout cela sans vous faire attraper par l'un des droïdes.

CELLULE D'ALCATRAZ BLOC B

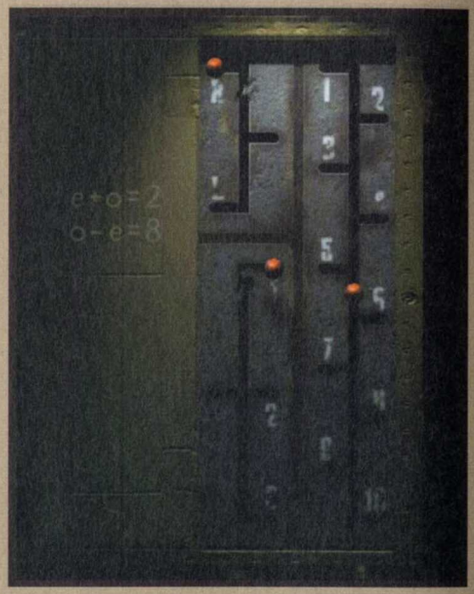
Il n'y a pas de droïde dans le bloc B, ce qui est plutôt une bonne nouvelle. Ouvrez la porte opposée à celle qui mène au poste de garde. Dans la salle avec les téléphones, déplacez la chaise qui est renversée. En dessous, il y a un masque à gaz. Ouvrez la grille suivante. Il y a d'autres grilles (c'est une prison, après tout) et là, vous allez trouver une carte d'accès de Gideon mais vous ne pourrez pas l'attraper. Utilisez de nouveau la clef pour ouvrir la porte. L'autre porte vous mène au bloc C.

CELLULE D'ALCATRAZ BLOC C

Il y a un droïde dans ce bloc. Il va falloir utiliser la même ruse que dans le bloc A. C'est-à-dire courir rapidement à l'intérieur d'une cellule si le garde mécanique s'approche. Seulement, ici, il est un peu plus sophistiqué ! S'il est au-dessus de vous, il n'hésitera pas à venir vous attraper, ce qui n'était pas le cas auparavant ! Il faudra donc jouer de patience et bien repérer son parcours.
Passez d'une cellule ouverte à une autre sans vous faire attraper. Vous trouverez la clef de maintenance qui permet d'accéder au bloc D. Continuez ainsi jusqu'au bout. Au fond, examinez la bonbonne de gaz. Puis grâce à la clef, vous allez pouvoir passer dans le bloc D. Retournez en arrière en direction de l'endroit par où vous êtes entré. Sur votre gauche, vous verrez une porte en métal. Ouvrez-la avec la clef et entrez dans le bloc D.

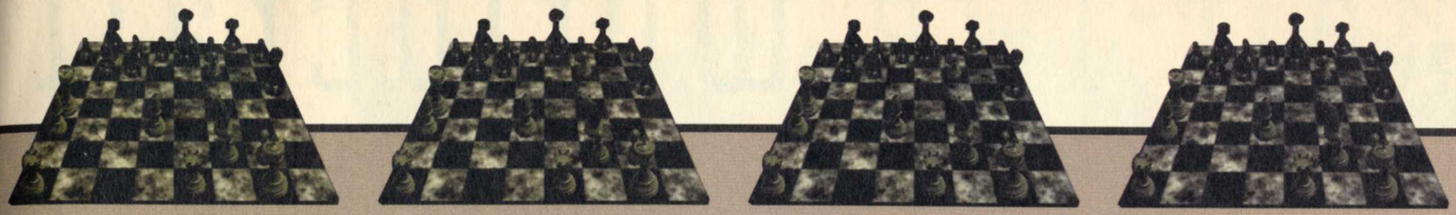
CELLULE D'ALCATRAZ BLOC D

Allez inspecter les cellules. Dans l'une d'elles, il y a des caisses mais la porte est fermée. Retournez à la porte par laquelle vous êtes entré. À côté, il y a un panneau de contrôle. Ouvrez-le et mettez le levier sur 10 (8 + 2). La cellule sera ouverte. Vous pourrez alors regarder plus sérieusement les caisses. Il y a là une toute petite boîte où il est écrit «**EXPLOSIVES**». Ouvrez-la et prenez le détonateur et les explosifs. Sortez de la cellule et descendez les escaliers. Passez la porte pour entrer dans le donjon d'Alcatraz.



DONJON D'ALCATRAZ

Ouvrez la porte qui se trouve sur votre droite juste en arrivant. Ce sont les poubelles. Ramassez le sac flambant neuf qui se trouve au milieu et fouillez-le pour trouver le filtre à air. Continuez dans le couloir. Tout au bout, inspectez le système de filtrage d'air. Vous aurez juste le temps de vous cacher pour voir un droïde venir remplacer le filtre. Ne vous inquiétez pas, il ne vous pourchassera pas. Continuez dans le couloir avec les unités de filtrage. Mais avancez pas à pas (touche «**CTRL**») pour voir le garde sans que lui vous repère. Il se trouve à gauche. Dès que vous voyez sa tête, cliquez des-



sus pour le regarder puis revenez en arrière. Poussez les caisses les plus proches de vous. Abaissez-vous le plus possible et passez derrière les caisses que vous venez de pousser. Derrière, vous trouverez les chaînes des damnés. Bon, regardez vers le haut et placez-vous à l'endroit où les caisses sont les plus hautes pour vous relever sans que le garde puisse vous voir. Au fond, il y a un tournevis sur une caisse. Sans bouger de l'endroit où vous êtes, prenez-le. Un tournevis ? Des bonbonnes de gaz soporifique ? J'ai bien peur que nous ayons besoin de retourner au bloc C.

CELLULE D'ALCATRAZ BLOC C

Hélas, le droïde est toujours fidèle à son poste. Et il vous faut traverser tout le couloir pour prendre une bonbonne de gaz. En fait, mettez-vous à l'abri dans la cellule la plus proche des bonbonnes. De là, sans vous approcher, vous pourrez utiliser le tournevis pour récupérer la chose. Ensuite, vous pourrez revenir au donjon toujours en évitant ce satané droïde. Pour cela, repassez dans le bloc D puis dans le donjon.

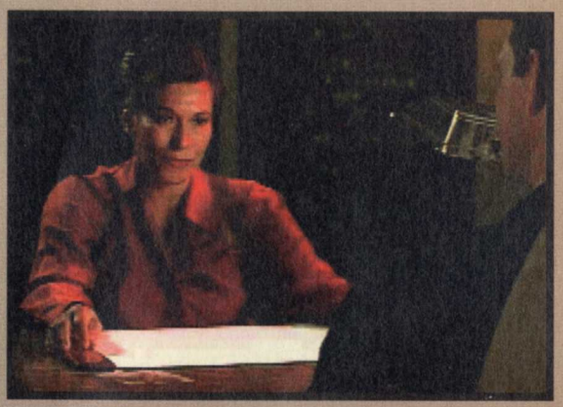
DONJON D'ALCATRAZ

Il faut à présent créer un nouveau dispositif pour passer le garde. Utilisez les explosifs sur la bonbonne. Mettez du ruban adhésif pour attacher le tout. Ajoutez le filtre à air pour finalement poser tout cela sur l'une des unités de filtrage. Seulement, vous ne pouvez pas ouvrir le système pour le moment. Il y a dans le donjon un petit couloir avec une porte au fond que nous n'avons pas encore visité. Entrez à l'intérieur et vous verrez un droïde mal en point. Ramassez l'outil sur le sol. À l'aide de celui-ci, vous allez pouvoir ouvrir le système de filtrage pour y déposer votre bombe. Dès que le filtre sale est posé, le droïde d'entretien vient pour le changer. Il en met un neuf et emmène le sale. Au moment où il passe près du garde, la bombe explose libérant le gaz. Machiavélique, non ? À présent, allez voir le garde. Derrière son comptoir, vous trouverez une brosse à cheveux. En l'examinant, vous obtiendrez les cheveux de Gideon. Utilisez la carte d'accès de Gideon sur le lecteur de cartes. Plus loin, il y a un scanner ADN. Gênant ! Utilisez les cheveux de Gideon dessus. Une fois entré, l'ordinateur vous demandera chacune des cartes ainsi que leurs codes respectifs.

LE MAÎTRE ABSOLU

Faites tourner les cartes avec une touche de direction pendant que vous gardez le bouton de la souris enfoncé. Ensuite, vous pourrez entrer la carte dans la fente, puis taper son mot de passe et ainsi de suite.

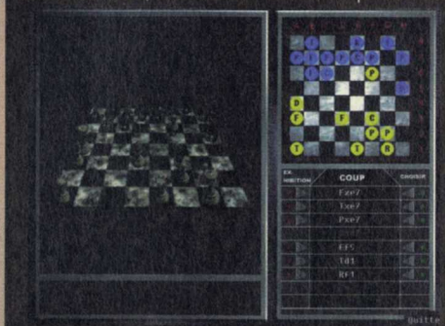
A - DAME B - PARTIE NULLE C - TOUR
D - GAMBIT E - FOU F - ABANDON
G - ÉCHEC ET MAT H - CAVALIER



Une fois tous les codes entrés, vous entrerez dans un univers virtuel où vous rencontrerez Gideon.

LA PARTIE D'ÉCHECS

Souvenez-vous, vous avez un document portant des



indications concernant une partie d'échecs. L'ordre n'est pas le bon, mais vous connaissez déjà les coups à jouer. Voici l'ordre des coups à jouer :
Td1 - Txe7 - Dxd7 - Ff5 - Fd7 - Fxe7

Et voilà, Tex a sauvé le monde d'une menace et il repart pour de nouvelles aventures (encore que ?).

Arioch (ariochld@aol.com)

GUIDE

half-life worldcraft

2ème partie

LE MOIS DERNIER, NOUS VOUS AVONS EXPLIQUÉ LES BASES DE WORLDCRAFT. L'INDISPENSABLE POUR CRÉER UN NIVEAU «EFFICACE» DE HALF-LIFE. CEPENDANT, VOUS SOUHAITEZ PEUT-ETRE ÉGAYER VOS CRÉATIONS AVEC DES ÉCHELLES, DES PORTES, DES ASCENSEURS, DES BOUTONS, DE L'EAU... C'EST CE QUE NOUS ALLONS VOUS PRÉSENTER CE MOIS-CI, DANS LA SECONDE PARTIE DE CE GUIDE.

ÉDITEUR	Sierra
CONFIG.	Pentium 233
TEXTE	Anglais
VOIX	Françaises
SORTIE	Décembre 98

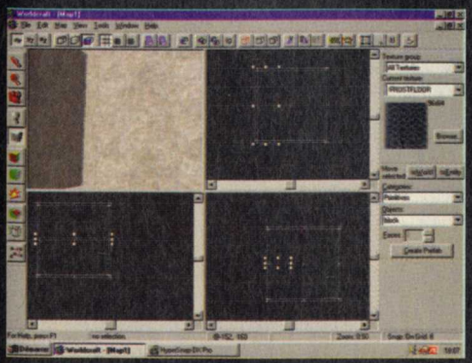
SAUVEGARDE

Vous trouverez sur le CD-ROM de PC Soluces les différents exemples présentés dans ce guide. Placez ces fichiers dans le répertoire où se trouvent les niveaux créés sous Wordlcraft.

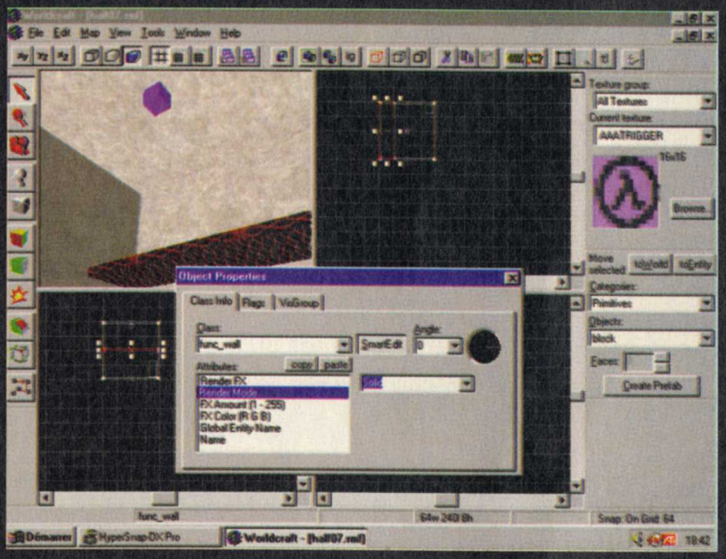
LES ÉCHELLES PAS À PAS

SAUVEGARDE half21.rmf

Dans Half-Life, on ne joue pas toujours sur un seul niveau. Les étages sont en effet un bon moyen de diversifier les lieux et de créer des endroits tranquilles indispensables pour sniper à l'arbalète (en Multijoueur, bien sûr...).
Bref, il vous faudra peut-être créer des échelles pour atteindre des passerelles où seront disposées divers éléments intéressants (armes, munitions, bonus...). Il faut tout d'abord que vous sachiez qu'une échelle n'est pas un objet mais deux.
En effet, l'échelle elle-même est une «func_wall», sur laquelle on place un objet invisible (grâce à la texture **AAATrigger**) qui est une «**func_ladder**».
Commençons par créer une pièce comme nous l'avons vu le mois dernier : un bloc de 256x256 avec la texture «**CRETE3_WALL01B**», et la foncion Hollow sur 8. Il faut savoir qu'un personnage «classique» de Half-Life mesure 72 pixels de haut sur 32 pixels.
Prévoyez donc suffisamment de place pour qu'il puisse se déplacer lorsque vous créerez des plate-formes en hauteur ou des ascenseurs.
N'oubliez pas d'insérer une lampe (entité «**light**») et un point de départ (entité «**info_player_start**» ou «**info_player_deathmatch**»)

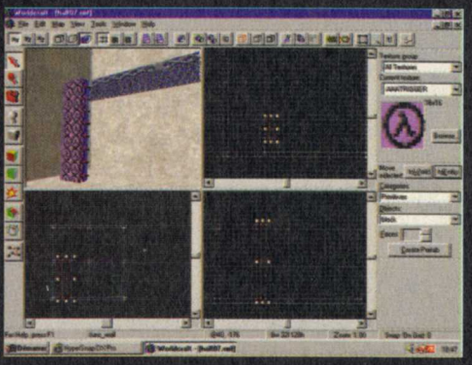


À présent, nous allons créer une passerelle de 64 pixels de large sur 8 de large, courant le long d'un mur (soit 240 pixels de long). Choisissez la texture «**{GRATE1**». Rendons cette plate-forme transparente en cliquant sur cet objet dans l'une des fenêtres 2D avec le bouton droit.



Choisissez «**Tie to Entity**». Dans la rubrique Class, entrez «**func_wall**», entrez «**Solid**» et dans FX Amount, «**255**» (attention ! Si laissez «0» dans cette rubrique, l'objet ne s'affichera pas à l'écran !)

Nous allons à présent créer notre échelle. Pour cela, il faut créer un bloc de 32 de large sur 8 de profondeur, reliant le sol et la passerelle. Rendez-la transparente comme précédemment.
N'oubliez pas, une fois de plus, de rentrer **255** comme valeur de **FX Amount**, sans quoi l'échelle n'apparaîtra pas dans le niveau !



Il nous faut maintenant créer la «véritable échelle» car dans l'état actuel des choses, vous ne pourrez pas monter à l'échelle affichée dans le jeu.

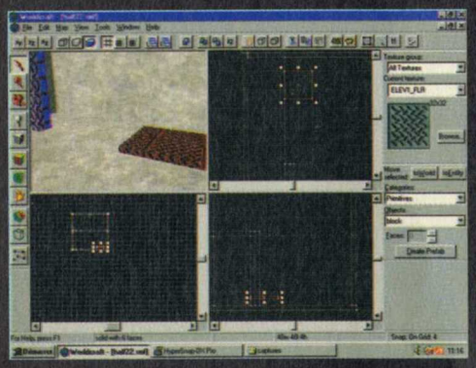
Créez un bloc identique à l'échelle, avec la texture «**AAATRIGGER**» (invisible à l'écran) et placez-la juste sur l'échelle.

Transformez ce bloc en entité «**func_ladder**». Vous avez créé une échelle. Simple, non ?

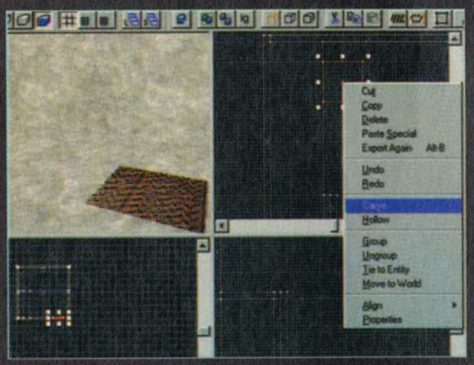
ASCENSEUR POUR L'ÉCHAUFFOURÉE

SAUVEGARDE half22.rmf

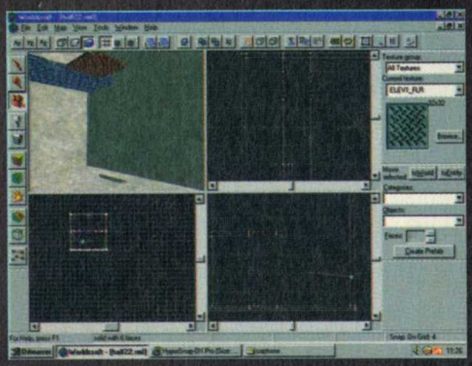
Dans Half-Life, il y a deux sortes d'ascenseurs : les automatiques, et ceux que l'on active avec un bouton, par exemple. Mais cette différenciation n'est que visuelle et non pas «fonctionnelle». En effet, les ascenseurs («**func_plat**») sont **tous** automatiques, impossible de les actionner avec un bouton. Pour cela, il faudra ruser, et nous verrons cela plus tard !
Voyons donc le fonctionnement des ascenseurs automatiques. Ils se présentent sous forme d'une plate-forme qui se met à monter dès que l'on pose le pied dessus.
Leur mise en place est donc assez simple, exception faite de son intégration dans le décor. Reprenons la pièce précédente, et intégrons-y un ascenseur.



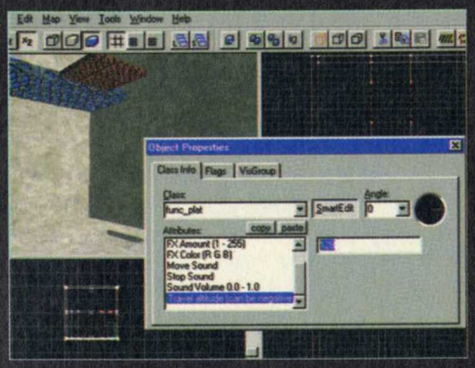
Créez une plate-forme, c'est-à-dire un objet de 48 pixels de côté sur 4 pixels de haut, avec la texture «**ELEV1_FLR**». N'oubliez pas de régler la grille sur 4 pixels !



À présent, il nous faut creuser le sol pour intégrer l'ascenseur dans le décor. En effet, il faut savoir qu'Half-Life déclenche la montée de l'ascenseur dès que l'on s'en approche, sans même qu'on le touche.
Pour simplifier son utilisation, il vaut donc mieux le mettre au niveau du sol.
Sélectionnez donc l'ascenseur, placez-le au niveau du sol, cliquez dessus avec le bouton droit dans l'une des fenêtres 2D et choisissez «**Carve**».
Dorénavant, si vous déplacez l'ascenseur, vous verrez un trou dans le sol.

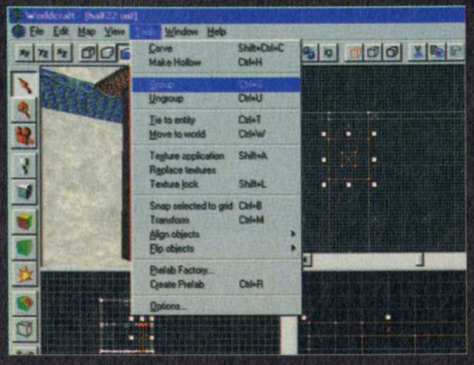


Avant d'indiquer à Worldcraft que notre plate-forme est un ascenseur, il faut la placer en position haute. Hé oui, c'est encore une «particularité» de cet éditeur que de nous imposer de placer les ascenseurs en position haute, alors qu'ils sont en position basse lorsqu'on les rencontre dans le niveau proprement dit...



Indiquons donc à Worldcraft que nous avons affaire à un ascenseur. Cliquez sur **toEntity** («**Ctrl+T**»).
Choisissez la fonction «**func_plat**». Vous verrez l'option «**Travel altitude**». Elle correspond à la distance que parcourra l'ascenseur une fois que le joueur sera dessus. Il faut comprendre que cette distance représente celle qu'il parcourt entre sa posistion de départ et sa position d'arrivée...
Dans le cas présent, elle est de 16 cases lorsque la grille est réglée sur 8, soit 128.
Si vous mettez une valeur négative, l'ascenseur descendra lorsqu'il sera activé. Sélectionnez aussi deux sons pour rendre l'ascenseur plus réaliste («**Move Sound**» et «**Stop Sound**», si possible de même «nature», par exemple «freight elev 1» et «freight elev stop»).

Lancez la partie et testez la plate-forme. En la voyant monter, vous vous apercevrez que l'absence d'un «vérin» rend le comportement de cet ascenseur assez étrange, puisqu'il semble léviter. Remédions donc à ce problème.



Pour cela, deux méthodes. Soit on crée un pilier qui monte et qui descend (en modifiant l'épaisseur de l'ascenseur pour lui faire toucher le sol), ce qui est peu réaliste, soit on crée un vérin métallique. Soit.
Créez donc un pilier 16 pixels de côté sur 128 de haut, avec la texture «**BABTECH_CEIL01**».
Sélectionnez le, ainsi que l'ascenseur (en maintenant le bouton «**Ctrl**» enfoncé) et, dans le menu «**Tools**», choisissez «**Group**» (ou «**Ctrl+G**»).
Il vous faudra cependant à nouveau créer l'entité ascenseur («**Ctrl+T**» et «**func_plat**» avec une «**Travel altitude**» de **128**).

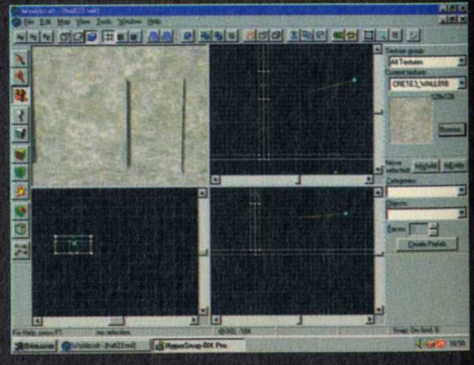
Compilez le niveau, lancez Half-Life, et voyez votre bel ascenseur monter et descendre de façon très réelle... Facile, non ?

PRENEZ LA PORTE !

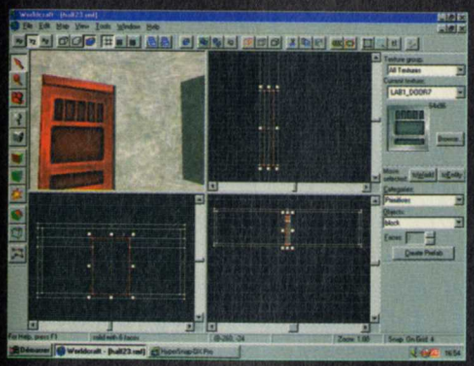
SAUVEGARDE half23.rmf

Tout comme les ascenseurs, les portes se déclinent en deux catégories : les portes qui s'ouvrent en glissant, et celles qui s'ouvrent en tournant.
Ces deux familles disposent donc naturellement d'une fonction propre, à savoir, respectivement, «**func_door**» et «**func_door_rotating**».
Nous allons commencer par le plus simple, à savoir la fonction «**func_door**».

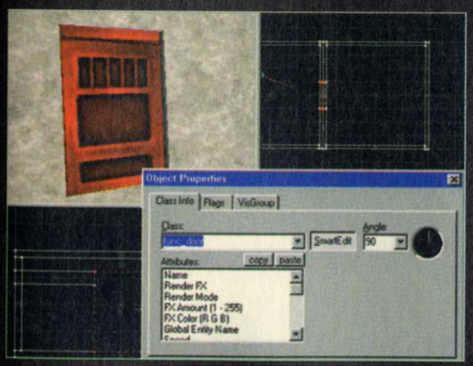
Commencez par créer deux pièces, de la même façon que précédemment.



Créez ensuite un passage entre les deux, à l'aide d'un bloc de 64 pixels de large sur 96 pixels de haut, et autant de pixels de long que vous le souhaitez.
Utilisez la fonction «**Carve**» pour créer un passage (cf. 1ère partie du guide parue dans le numéro 24 de PC Soluces). Nous avons un passage, reste à créer la porte.



Choisissez la texture «**LAB1_DOOR7**» pour créer la porte.
Ce sera un bloc de 64 pixels de large sur 96 de haut et 8 d'épaisseur. Placez-la dans le passage, de façon à ce qu'elle puisse se glisser dans l'épaisseur du mur.
Il faudra peut-être recentrer la texture sur la porte (cf. 1ère partie du guide).



Transformez ce nouvel objet en porte («**Ctrl+T**»), en choisissant la Class «**func_door**».

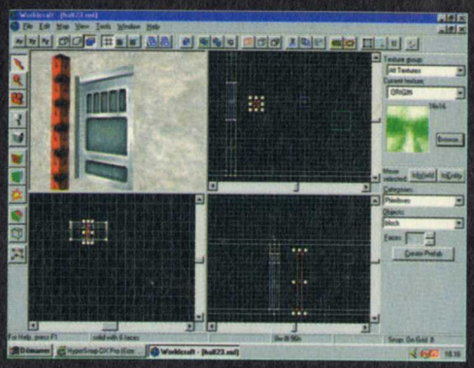
Dans l'angle, sélectionnez sa direction d'ouverture, par rapport à la vue du dessus (en haut à droite). Si vous rentrez une valeur, par exemple «**90**», elle glissera horizontalement. Si vous choisissez «**Up**», elle s'ouvrira en s'escamotant dans le plafond, et inversement avec «**Down**».

Choisissez un son pour votre porte (qui glisse, soit «Slide» en anglais, ce qui peut vous faire choisir, par exemple, «**Pneumatic (Sliding)**» pour **Move Sound** et «**Metal Slide Stop**» pour **Stop Move**).
N'oubliez pas d'intégrer une entité «**Light**» dirigée vers le bas (**Angle** avec une valeur «**Down**») pour éclairer chaque pièce, intégrez un point de départ, et testez votre porte. Vous pourrez bien sûr changer la vitesse d'ouverture et de fermeture de la porte en jouant sur le paramètre «**Speed**», réglé sur 100 par défaut.

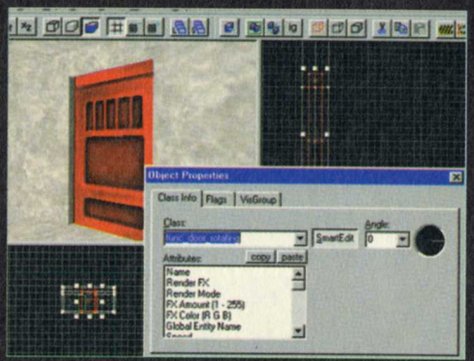
Créer ce type de porte est donc tout simple mais ô combien efficace !

TOURNE, TOURNE, PETITE PORTE...

SAUVEGARDE **half24.rmf**



Simple, en tout cas, comparé aux portes rotatives, comme vous allez le voir. Commencez donc par créer une «charnière», c'est-à-dire un bloc de 4 pixels de côté sur 96 pixels de haut, avec la texture «**ORIGIN**».



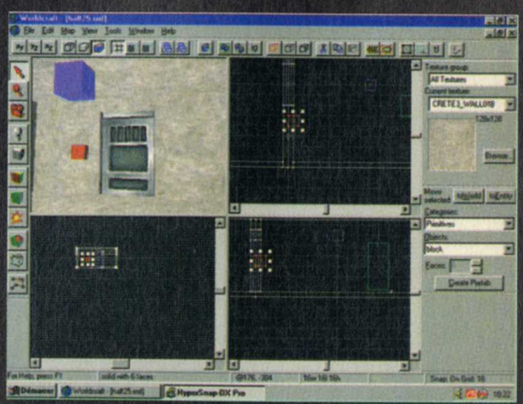
En effet, pour tourner, un objet dans Half-Life doit être «accroché» à un autre objet dont la texture est, **obligatoirement**, «**ORIGIN**».
Déplacez donc la charnière pour la coller à la porte, ce qui déterminera son sens de rotation.
Faites en sorte que la charnière soit cachée dans le mur (ici, elle fait 4 pixels d'épaisseur dans un mur de 16 pixels d'épaisseur).
Groupez la porte et la charnière en un seul objet (sélectionnez les deux objets en maintenant enfoncée la touche «**Ctrl**» et appuyez sur «**Ctrl+G**»).
Transformez ce nouvel objet en porte tournante («**Ctrl+T**») en choisissant la Class «**func_door_rotating**».
Prenez bien garde à choisir les deux objets, la porte et la charnière, sans quoi le résultat risque d'être des plus étranges.

Compilez le niveau et testez-le : lorsque vous rentrerez dans la porte, elle s'ouvrira tout naturellement.
Comme vous le voyez, le principe est un peu tiré par les cheveux, mais assez naturel quand on en a saisi toutes les subtilités...

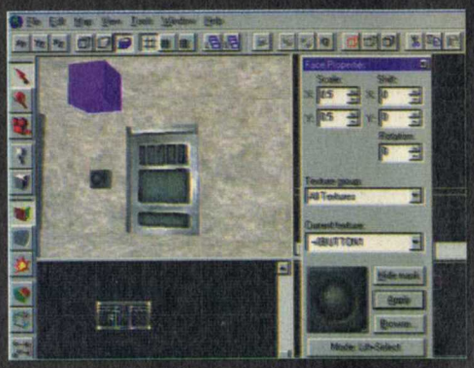
Vous l'aurez remarqué, la lumière se glisse sous la porte, mais c'est parce que Worldcraft ne fait pas la différence entre une porte ouverte et une porte fermée !
Il agit comme si la porte était **toujours ouverte**. C'est idiot, mais c'est comme ça (pour simplifier le moteur qui n'a pas à calculer de façon réaliste l'éclairage à chaque instant, ce qui se révèlerait trop gourmand en termes de calcul lorsqu'on ouvre une porte, en l'occurrence).

LA GUERRE DES BOUTONS

SAUVEGARDE **half25.rmf**



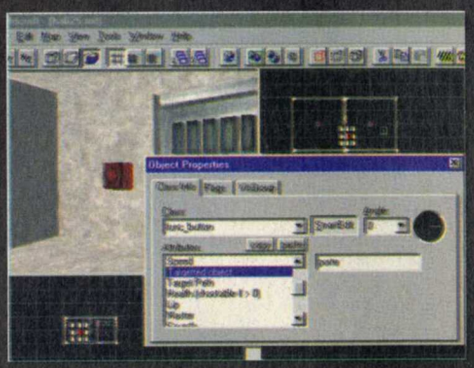
Vous l'aurez remarqué dans les niveaux de Half-Life, toutes les portes ne s'ouvrent pas automatiquement. Il faut parfois avoir recours à un bouton. Même chose pour les lampes, qui nécessitent parfois l'emploi d'un interrupteur.
Cela met en jeu l'entité «**func_button**» que nous allons étudier de plus près. Commencez donc par créer un bouton, soit un bloc de 16 pixels de côté que vous placerez près de la porte avec la texture du mur.



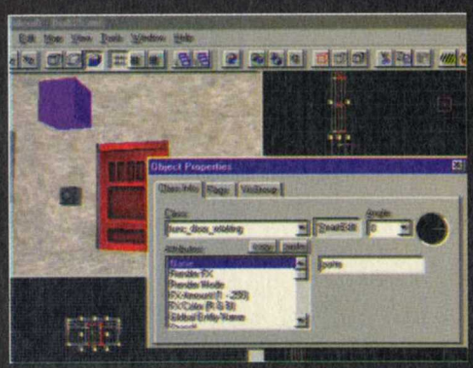
Il vous faut à présent utiliser une texture particulière, commençant par «+0» (par exemple «**+0BUTTON1**»). En effet, ces textures sont associées aux boutons et changent lorsque l'objet est activé.

Le bouton représenté par la texture «**+0BUTTON1**» sera représenté par la texture «**+ABUTTON1**» lorsqu'il sera activé par le joueur.

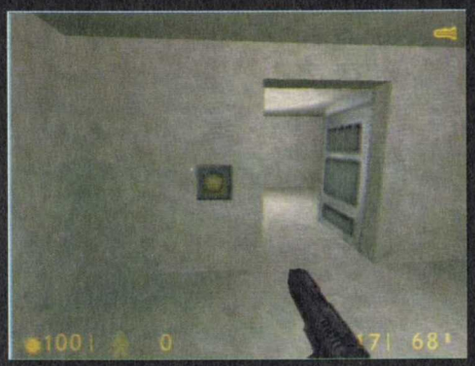
N'oubliez pas de redimensionner la texture à l'aide de l'outil «**Toggle texture application**» («**Shift+A**»). Entrez «**0.5**» dans Scale X et Y. Cliquez, avec le bouton droit de la souris sur la face «active» du bouton.
Nous disposons donc de notre objet bouton, objet «physique» mais pas encore «logique».



Créons donc l'objet logique. Sélectionnez le bouton et transformez-le en entité «**func_button**» («**Ctrl+T**»). Dans «**Targetted object**», entrez «**porte**». Cela indique que le bouton active un objet nommé «porte». Cliquez sur l'onglet «**Flags**» et cochez la case «**Don't move**» pour éviter que le bouton s'enfonce dans le mur.



À présent que le bouton active l'objet «**porte**», il faut indiquer à Worldcraft qui est «porte». Sélectionnez la porte, et entrez dans ses propriétés («Alt+Entrée»). Dans «**Name**», entrez «**porte**».



Compilez la carte et lancez Half-Life. Vous vous apercevrez alors de deux choses.
La porte ne s'ouvre pas si l'on n'active pas le bouton. Une fois dans l'autre pièce, vous vous apercevrez que le bouton peut être activé à travers le mur ! Le «piège» que l'on aurait pu créer est donc contourné grâce à un effet imprévu, que l'on peut appeler un gros bug...
Notez qu'en indiquant l'une des entités «**light**» dans «**Targetted object**» du bouton, vous pourrez allumer et éteindre la lumière de la pièce... Cela vaut pour tous objets pouvant être activés !

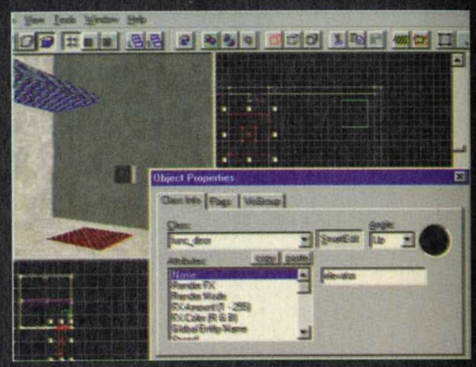
UN ASCENSEUR OU UNE PORTE ?

SAUVEGARDE **half26a.rmf**

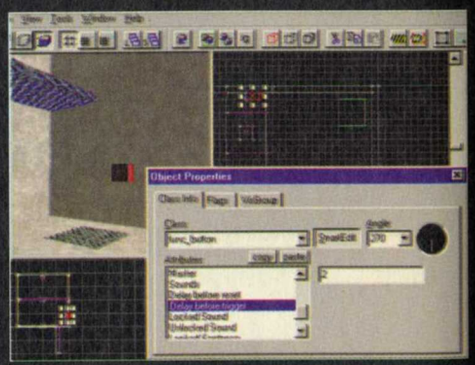
Nous avons vu les portes et les ascenseurs automatiques, mais vous avez déjà rencontré, dans Half-Life, des ascenseurs qui fonctionnent à l'aide d'un bouton.
En fait, contrairement à ce que l'on pourrait penser, il ne s'agit pas d'entités ascenseurs, mais d'entités «**func_door**» ! Seulement, ces portes sont très particulières ! En effet, par défaut, une entité «func_door» ne s'ouvre (ici, on dira ne monte) que de la hauteur de la porte. Ainsi, lorsqu'on utilise une plate-forme de 4 pixels de haut pour créer un ascenseur, ce dernier ne montra que de 4 pixels ! C'est bien peu, avouons-le.
Deux astuces permettent de remédier à cela : soit on intègre un piston pour agrandir la «porte», soit on modifie le paramètre «**Lip**», de la même façon qu'on l'a vu dans l'ascenseur automatique, avec le paramètre «**Travel altitude**».

Reprenons notre pièce avec l'ascenseur automatique, en vue de le transformer en ascenseur commandé par un bouton.
Sélectionnez l'ascenseur, et positionnez-le en position basse (le vérin va donc traverser le sol, ce n'est pas grave). Transformez-la en «**func_door**» avec un angle

«**Up**». Cela suffit à créer un ascenseur, là encore automatique, que vous pouvez tester en compilant le niveau.



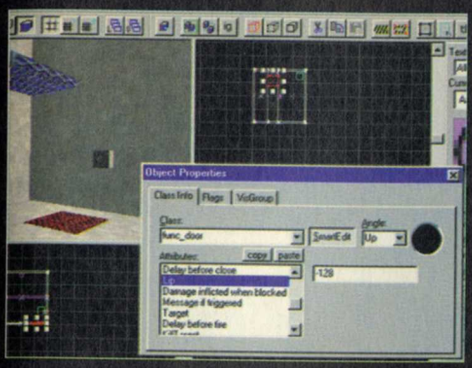
Il nous suffit d'intégrer un bouton à la pièce qui va activer cet ascenseur pour que tout soit parfait ! Intégrez donc, comme précédemment, un bouton dans la pièce. Dans **Targetted object**, mettez «**elevator**». Sélectionnez l'ascenseur, et dans **Name**, mettez «**elevator**». Ça y est, ça fonctionne !



Vous pouvez aussi prévoir un délai entre l'activation du bouton et l'activation de l'objet. Pour cela, sélectionnez le bouton, affichez ses propriétés («**Alt+Entrée**»), et dans **Delay before trigger**, entrez un nombre (en secondes), par exemple «**2**».

SAUVEGARDE **half26b.rmf**

À présent, voyons comment faire une plate-forme sans vérin qui peut servir d'ascenseur. La manipulation est



bien plus délicate ! Sélectionnez l'ascenseur et son vérin et détruisez leur entité «func_door» en choisissant **Tools/Move to world** («**Ctrl+W**»). Sélectionnez le vérin et supprimez-le («**Suppr**»).
Sélectionnez la plate-forme, et transformez-la en entité («**Ctrl+T**») «**func_door**». Vous voyez sur la vue de profil (l'une des vues du bas) que 128 pixels séparent la plate-forme de l'ascenseur. Dans «**Lip**», entrez donc «**-128**». N'oubliez pas de préciser, dans Name, que l'ascenseur s'appelle «Elevator», sans quoi, il ne sera pas activé par le bouton...

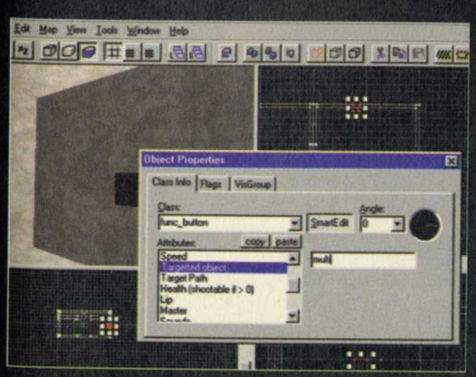
Bref, pour que la plate-forme monte, il faut entrer une valeur négative dans **Lip**, et pour qu'elle descende, une valeur positive.

RÉACTIONS EN CHAINE

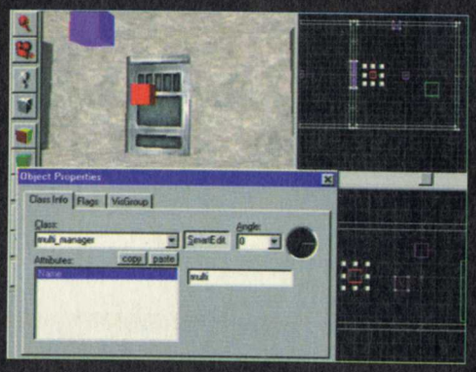
SAUVEGARDE **half27.rmf**

Un bouton peut, logiquement, activer un objet (porte, ascenseur, lampe...). Mais avec Worldcraft, un bouton peut aussi déclencher bien plus d'actions différentes. C'est ce que nous allons voir avec l'entité «**multi_manager**».

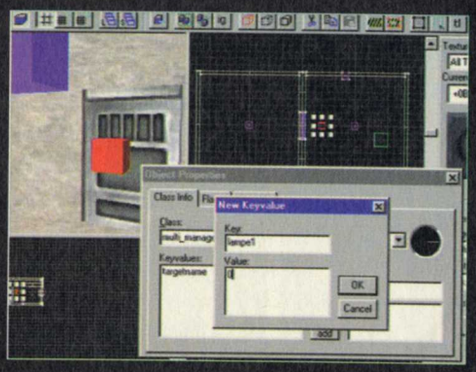
Notre but est donc d'ouvrir une porte, d'éteindre une lampe, et d'en allumer un autre. Bien sûr, cela étant fait à des instants différents. Et c'est beaucoup plus simple qu'on ne se l'imagine !



Commençons par reprendre notre carte constituée de deux pièces séparées par une porte (carte «Half23.rmf»). Insérons un bouton dans l'une des pièces, comme précédemment.
Dans **Targetted object**, entrez «**multi**». Cochez «**Don't move**» dans les options de l'onglet «**Flags**».



Créons à présent, n'importe où dans la carte, une entité «**multi_manager**». N'importe où car cette entité est invisible.
Comme vous le voyez, ses paramètres sont réduits au minimum. Que cela ne vous empêche pas d'entrer «**multi**» dans «**Name**».



À présent, nommez la porte et les deux lampes sous le nom de «**porte**», «**lampe1**» et «**lampe2**».
Revenez dans les propriétés du **multi_manager** («**Alt+Entrée**»), et cliquez sur le bouton «**SmartEdit**». La présentation de la fenêtre va changer en se complexifiant. Il faut comprendre que le bouton «**SmartEdit**» vous donne accès à une version simplifiée des propriétés des objets.
Le principe du multimanager est le suivant : on ajoute des paramètres, chaque paramètre étant un objet à activer, la valeur associée à chacun des paramètres étant le délai avant activation.
Ainsi, pour éteindre la lampe «lampe 1» immédiatement, cliquez sur le bouton **add** et dans **Key** entrez «**lampe1**» et dans **Value** «**0**» (pour 0 seconde d'attente avant extinction de la lampe).
Entrez ensuite les **Key** et **Value** suivantes :
«lampe2» «3»
«porte» «1».

Compilez le niveau, lancez la partie et activez le bouton. Vous verrez la pièce s'assombrir, la porte s'ouvrir une seconde plus tard, et deux secondes après la deuxième pièce s'assombrir.

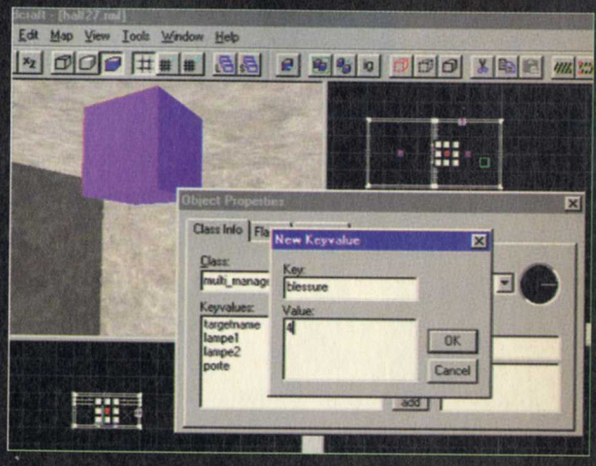
Si vous cliquez à nouveau sur le bouton, la même chose se passera avec les lampes qui s'allumeront. Simple, non ?

OUCH !

SAUVEGARDE **half28.rmf**

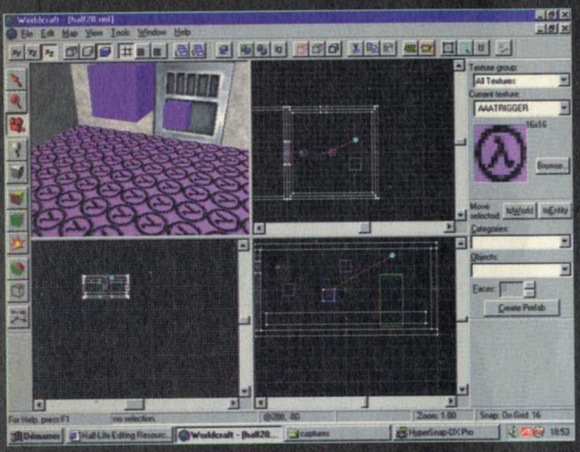
Si vous avez joué à Crossfire, vous avez sans doute vécu de difficiles moments lors du raid aérien. Pour créer cela, il faut utiliser une fonction toute simple mais ô combien sadique, judicieusement appelée «**trigger_hurt**».

Prenons la pièce précédente, qui fera bien l'affaire.

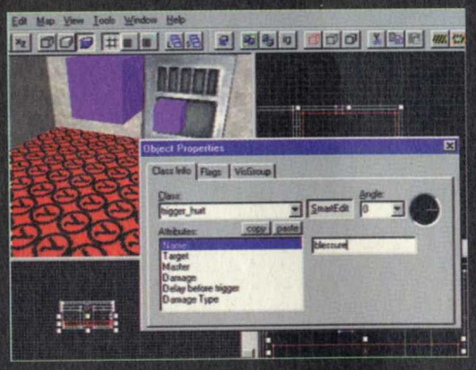


Cliquez sur l'entité «**multi_manager**» et affichez ses propriétés.

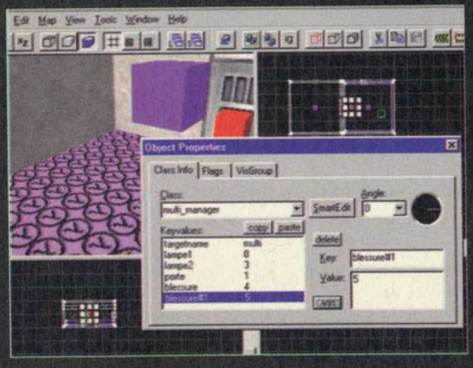
Ajoutez comme précédemment une **Key** nommée «**blessure**» et une **Value** de «**4**».



Il faut commencer par délimiter la zone «dangereuse», soit un «tapis». Créez un bloc recouvrant le sol de la pièce où se trouve le bouton en utilisant la texture «**AAATRIGGER**».



Sélectionnez ce «tapis», et transformez-le en entité («**Ctrl+T**»).
Dans **Class**, sélectionnez «**trigger_hurt**»
Dans **Name**, mettez «**blessure**».
Dans **Damage Type**, choisissez le type de blessure que vous souhaitez. Par exemple «**BURN**» pour brûler le joueur.
Dans **Flags**, cochez «**Start Off**».
Vous pouvez sélectionner le nombre de points de vie retirés avec le paramètre «**Damage**», réglé sur **10** par défaut. Là encore, c'est tout simple, mais très efficace comme vous le voyez !

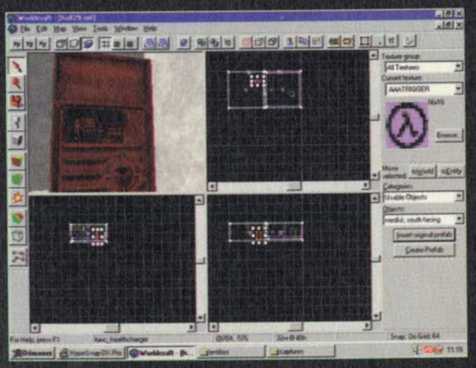


Voyons à présent comment arrêter l'effet dramatique de ce «**trigger_hurt**». En effet, si vous mettez **100** en **damage**, le personnage mourra à chaque fois qu'il rentrera dans la pièce. Pas cool, donc. Il suffit donc d'ajouter un autre objet à déclencher dans le «**multi_manager**», à savoir l'entité «**blessure**» avec une **Value** de «**5**». En effet, si on la déclenche une seconde fois, on la désactive. Notez que «**blessure**» devient «**blessure#1**».

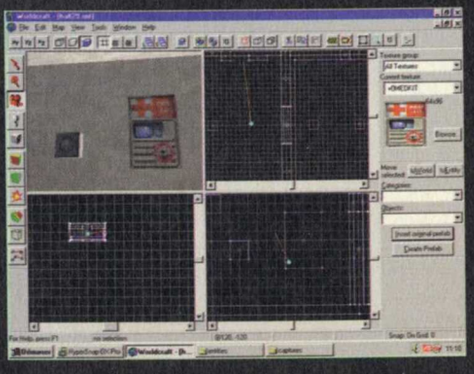
SOS MÉDECINS

SAUVEGARDE **half29.rmf**

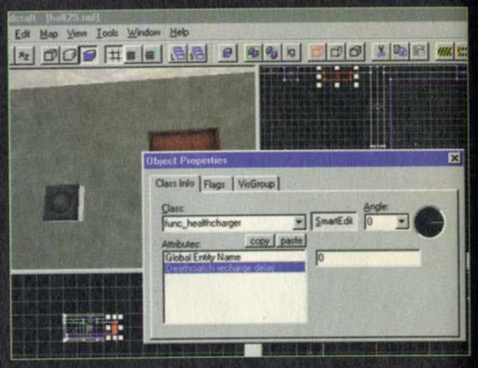
Après tous les malheurs que nous avons fait subir au personnage, il nous faut aborder l'intéressant concept des bornes. On en trouve de deux sortes : les bornes de vie («**Recharger**») et les bornes d'armure («**Suit Charger**»).
Commencez par créer un bouton ouvrant la porte dans l'autre pièce pour éviter de vous retrouver coincé.



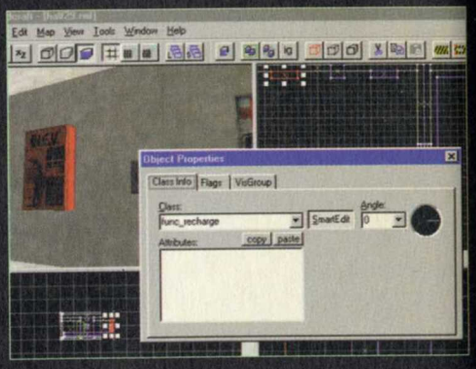
Insérons donc notre borne de recharge de vie. Pour cela, cliquez sur le bouton «**Block Tool**» («**Shift+B**»). Dans la fenêtre **Categories**, choisissez «**Usable Objects**» et dans la fenêtre **Objects**, «**medkit, south facing**» (si vous la collez sur un mur orienté vers le nord...), puis cliquez sur le bouton «**Insert original prefab**».



Déplacez la borne de façon à coller contre le mur à côté du bouton commandant l'ouverture de la porte. Prenez garde à bien aligner la texture, soit en déplaçant l'objet, soit en utilisant l'outil Toggle texture application («**Shift+A**»).



En accédant aux propriétés de la borne («**Alt+Entrée**»), vous verrez qu'il s'agit bien d'une borne qui est une entité «**func_healthcharger**».
Cette fonction dispose d'un paramètre Deathmatch recharge delay qui indique le temps d'attente en Multijoueur lorsque la borne est vide.
Vous l'aurez compris : il est possible d'associer cette fonction à n'importe quel objet ! Réglez le paramètre Damage de l'objet «blessure» sur «50». Compilez le niveau et lancez Half-Life.



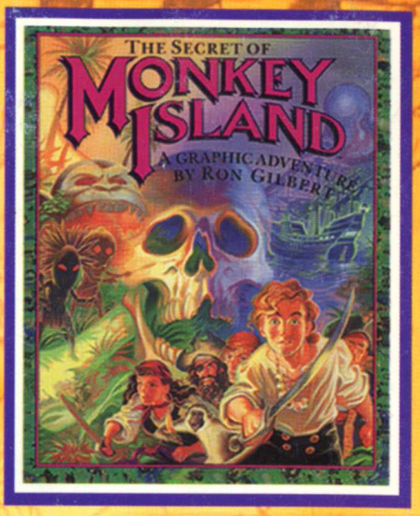
Vous pouvez aussi intégrer une borne de recharge d'armure dans le niveau, comme précédemment, en sélection dans la fenêtre Objects «**recharger, south facing**».
Attention ! Pour utiliser cet objet en jeu Solo, il faut mettre une armure à disposition du joueur (entité «**item_suit**»). Voilà pour la sauvegarde des joueurs !

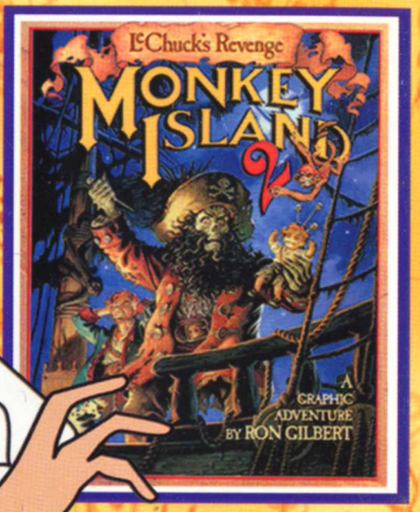
Voilà donc pour les concepts avancés de Worldcraft. Cela vous donne une bonne base pour créer des niveaux pour Half-Life. Ne perdez pas de vue que la «technicité» de votre niveau n'est pas le plus important : ce qui compte avant tout, c'est que l'on s'y amuse. Dans les niveaux Deathmatch, gardez à l'esprit que plus le niveau est gros, en particulier s'il comporte de grands espaces ouverts, et plus la niveau sera difficile à gérer par le processeur. Amusez-vous bien !

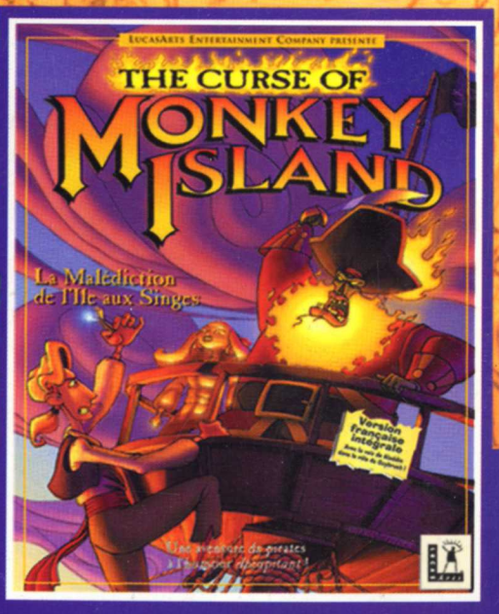
YANN LEBECQUE

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

LA TRILOGIE MONKEY ISLAND™







NOUVEAU PRIX : 199FF* SEULEMENT

AFFÛTEZ VOTRE SABRE ET À L'ABORDAGE !

Les 3 aventures de "l'Île aux Singes" réunies à prix réduit !!!

Sillonnez les mers, rencontrez pirates fantômes et flibustiers, et revivez les aventures cocasses de Guybrush, d'Elaine et du pirate LeChuck sur l'Île maudite.

"La saga la plus drôle et la plus loufoque jamais réalisée sur PC. Indispensable, incontournable, inoubliable...". PC SOLUCES

FLÈCHE D'OR
SATISFAIT OU REMBOURSÉ

* Prix public généralement constaté par les distributeurs

http//www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft (1,29/mn)

Produit et distribué par Ubi Soft

LUCAS Arts™

www.lucasarts.com